APPLE SOFT

Anno III - Numero 18 Luglio/Agosto 1990 L. 7.000

LA RIVISTA PER APPLE II - APPLE IIGS - MACINTOSH

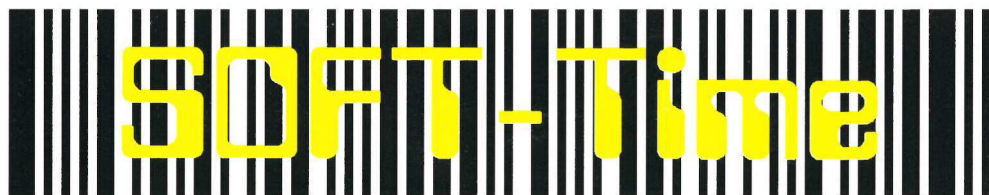
Aut. Dir. P.T. Venezia

Sped. in Abb. Postale Gr. IV/70

SOFT PUBLISHING S.r.l.

Non tutti sanno leggere tra le righe.

Saper leggere tra le righe è importante: esistono righe speciali, quelle dei codici a barre, che possono rivoluzionare la Vostra attività commerciale.
I codici a barre non sono altro che una particolare rappresentazione grafica dei codici assegnati ai prodotti che commercializzate: strumenti in grado di leggerli Vi permettono di poter gestire migliaia di articoli senza dover consultare registri o avere una memoria da elefante.
Mac POS, la soluzione Macintosh per la gestione di magazzino dei punti vendita al dettaglio, realizza il collegamento di uno o più registratori di cassa a Macintosh, utilizzando appunto questi lettori ottici.
Le operazioni di vendita vengono

semplificate ed eseguite in brevissimo tempo.
Il lettore ottico interpreta il codice a barre sugli articoli venduti richiedendo a Macintosh la descrizione ed il prezzo degli stessi.
Lo scontrino fiscale viene generato automaticamente ed il magazzino aggiornato in tempo reale.
WilmaPOS, il nuovo programma di gestione magazzino e fatturazione appositamente realizzato dalla Easy Byte, consente l'uso di Macintosh per altre attività: il carico di magazzino, la stampa di bolle, fatture e statistiche. Consente anche la stampa di etichette da apporre sui Vostri prodotti: oltre alla descrizione ed al prezzo di vendita riportano la codifica a barre dei Vostri articoli.
Con Mac POS potrete dirottare costose risorse umane in altri settori della Vostra attività e soprattutto evitare ai Vostri clienti lunghe attese alla cassa.
Mac POS prevede il collegamento di 30 registratori di cassa, ma è anche un valido (e fidato) cassiere nei piccoli negozi con una sola cassa: librerie, cartolerie, dischi, sport, abbigliamento, calzature...
Richiede un Macintosh con almeno 1 Mb di memoria e disco rigido, una stampante e naturalmente un registratore di cassa della gamma **ANKER-MF Italia**.

SOFT-Time srl - Corso Nizza 37 - 12100 CUNEO - Tel. 0171/698798 - Fax 0171/698398

APPLE SOFT n.18 LUGLIO-AGOSTO 1990

DIRETTORE RESPONSABILE
Maristella Mazzocca

RESPONSABILE EDITORIALE
Stefano Minotto

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Mario Vianello

COLLABORATORI
Claudio Rizzati, Luca Irone, Giulio Saoncella,
Enrico Colombini, Gianfranco Paggin

GRAFICA E COLORE
Ave Maria Stella

SEGRETARIA DI REDAZIONE
Angela Lobbia

HANNO COLLABORATO A QUESTO NUMERO
Franco Ferrara, Maurizio Lanfranco, Roberto Pauli, Jerry Ronchi,
Giuseppe Andracchio, Akis Fletsios, Gianfranco Acerbi

CORRISPONDENTI ESTERI
Tom Santos, Steve Costa

Apple Soft è pubblicato da Soft Publishing S.r.l. - C.P. 628 - C/C Postale n.10598357
Redazione e Direzione: V.le dell'Industria, 52 - 35129 PADOVA - **Tel. 049/772290**

Autorizzazione del Tribunale di Padova n. 1036 del 28/10/1987.
Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70. Pubblicità inferiore al 70%.

FOTOCOMPOSIZIONE: Mac Service - VIa Poggio, 15/A - S.Giovanni in Persiceto (BO) - Tel.051/824285.
FOTOLITO: Zincografia Gasparini - Via Venezia, 11bis - Padova.
STAMPA: Arte Grafica S.p.A. - Via della Meccanica, 11 - 37139 Verona Tel. 045/8510110.
DISTRIBUZIONE: Parrini & C. S.r.l. - Piazza Colonna, 361 - 00187 Roma.
PUBBLICITÁ: Soft Publishing Divisione Pubblicità e Marketing
Viale dell'Industria, 52 - 35129 PADOVA - Tel. 049/772290 Fax 049/776980.

PREZZO DELLA RIVISTA:	L. 7.000	
NUMERI ARRETRATI:	L. 11.000	
ABBONAMENTO 6 NUMERI:	L. 35.000	
ABBONAMENTO 12 NUMERI:	L. 68.000	con omaggio
ABBONAMENTO 24 NUMERI:	L. 128.000	con omaggio

APPLE SOFT

Conferenza Mondiale Apple Computer

Dal 7 all'11 Maggio scorso si è tenuta, negli Stati Uniti, l'annuale **Conferenza Mondiale Apple Computer** per gli sviluppatori, uno dei momenti di incontro più significativi per Apple in quanto vengono date informazioni e indicazioni che si tradurranno in nuovi software e periferiche per gli utenti Macintosh.

L'edizione di quest'anno, svoltasi a San José in California, è stata una delle più importanti in assoluto. Tutti i presenti hanno infatti ricevuto un kit di sviluppo su disco CD-ROM contenente un primo rilascio del System 7.0, l'aggiornamento della documentazione tecnica che avevano già ricevuto un anno fa, strumenti per la programmazione ed esempi in codice.

Ricordiamo che il System 7.0 possiede nuove significative funzionalità e rappresenta il miglioramento più consistente dell'architettura software di Macintosh dal momento della sua introduzione nel 1984.

Gli sviluppatori hanno anche partecipato a più di 30 ore di conferenza sul System 7.0 per meglio comprendere e utilizzare le nuove funzionalità disponibili. L'utilizzo e le verifiche da parte della comunità di sviluppatori di software per Macintosh permetterà di rilasciare agli utenti un sistema operativo della massima qualità e senza compromessi rispetto agli standard che Apple si è data per il software di sistema. In questo momento Apple valuta che il System 7.0 dovrebbe essere disponibile per gli utenti finali intorno alla fine dell'anno. Si prevedono riscontri positivi immediati anche sulle applicazioni esistenti: per esempio TrueType (la tecnologia dei font Apple) consentirà migliore qualità dei testi e maggiore flessibilità nell'uso dei corpi dei caratteri. La memoria virtuale (disponibile sui Macintosh con 68030 e sui Macintosh II con PMMU) permetterà di utilizzare contemporaneamente un numero maggiore di applicazioni senza dover aggiungere memoria RAM al sistema. Il Finder del 7.0 offrirà ulteriori vantaggi nella funzionabilità e configurabilità del sistema. La capacità di condivisione degli archivi anche senza server dedicati consentirà agli utenti di condividere in maniera trasparente i loro dati su reti AppleTalk™, anche con sistemi Apple II o DOS. Sarà molto interessante poi la possibilità di avere applicazioni che sfruttano altre applicazioni: un foglio elettronico potrebbe essere collegato ad un software di statistica per ottenere automaticamente le deviazioni standard, un pacchetto di gestione testi potrebbe essere connesso ad un database per avere gli indirizzi delle lettere sempre aggiornati, oppure un programma CAD connesso ad un database potrebbe generare automaticamente le liste dei materiali via via che il progetto procede. Il System 7.0 offrirà agli sviluppatori più potenza alle loro attuali applicazioni e una piattaforma sulla quale sviluppare nuove innovative soluzioni, con una virtuale compatibilità, al momento della sua introduzione, con tutte le applicazioni Macintosh esistenti; grazie a questa alta compatibilità di base ci sarà la possibilità di avere i propri prodotti immediatamente funzionanti e di procedere in seguito ad una graduale modifica per utilizzare a fondo tutti i vantaggi offerti dal System 7.0.

Oltre alla nuova versione del sistema operativo di Macintosh, Apple ha annunciato la prima fase del supporto di reti ISDN (Integrated Digital Network, reti digitali di servizi integrati), distribuendo ISDN Developer Toolkit, un insieme di strumenti hardware e software che permetterà di realizzare sofisticate applicazioni ISDN su Macintosh, ad un numero limitato di sviluppatori.

La capacità di queste reti nella trasmissione ad alta velocità e su un unico supporto fisico di tipi diversi di informa-

zioni (voce, dati e immagini) anche a grande distanza è essenziale per permettere alle persone di lavorare in maniera cooperante e di comunicare in modi attualmente impossibili.

Durante la Conferenza agli sviluppatori è stata mostrata una nuova versione di HyperCard, seguita da un dibattito sulle nuove caratteristiche di questo ambiente e sui modi che permettono di estendere ulteriormente la capacità degli utenti Macintosh di creare e personalizzare applicazioni di qualsiasi tipo: gestione delle informazioni personali, applicazioni multimadiali, interfaccia verso i mainframe; le nuove caratteristiche e le modifiche interne lo renderanno uno fra i sistemi di programmazione personale più potenti, flessibili e attrattivi a disposizione degli utenti Macintosh. HyperCard offrirà prestazioni ineguagliate (in termini di velocità di programmazione, potenza e libertà) rispetto a quanto disponibile sui sistemi della concorrenza.

Monitor Eizo e scanner Epson dalla Hi-Tech

La Hi-Tech di Padova, che si sta dedicando negli ultimi mesi ad una nutrita acquisizione di prodotti in ambiente Macintosh, annuncia ora un nuovo accordo di distribuzione concluso con Epson Italia.

Grazie a tale accordo, Hi-Tech distribuirà sul territorio nazionale i monitor Eizo e i nuovissimi scanner a colori Epson GT-6000.

I monitor **Eizo** sono conosciuti sia in Italia che all'estero (dove vengono spesso commercializzati con il marchio Nanao) per il loro elevato livello qualitativo e per la loro affidabilità.

I modelli a listino sono il **9070** a colori da 16 pollici, il **9400** a colori da 19 pollici ed il **6500** in bianco e nero da 21 pollici.

I primi due vengono forniti con scheda a colori per Macintosh II o SE/30 ad 8 bit, mentre il terzo comprende una scheda a 256 livelli di grigio, anch'essa disponibile nelle versioni per la linea Macintosh II o per SE/30.

Come già detto, le caratteristiche principali di questi monitor risiedono nella stabilità delle prestazioni e nell'affidabilità, oltre che nei prezzi veramente molto competitivi; ad esempio, il 9400 a colori da 19 pollici, completo di scheda, ha un prezzo di listino di L.6.900.000 + IVA.

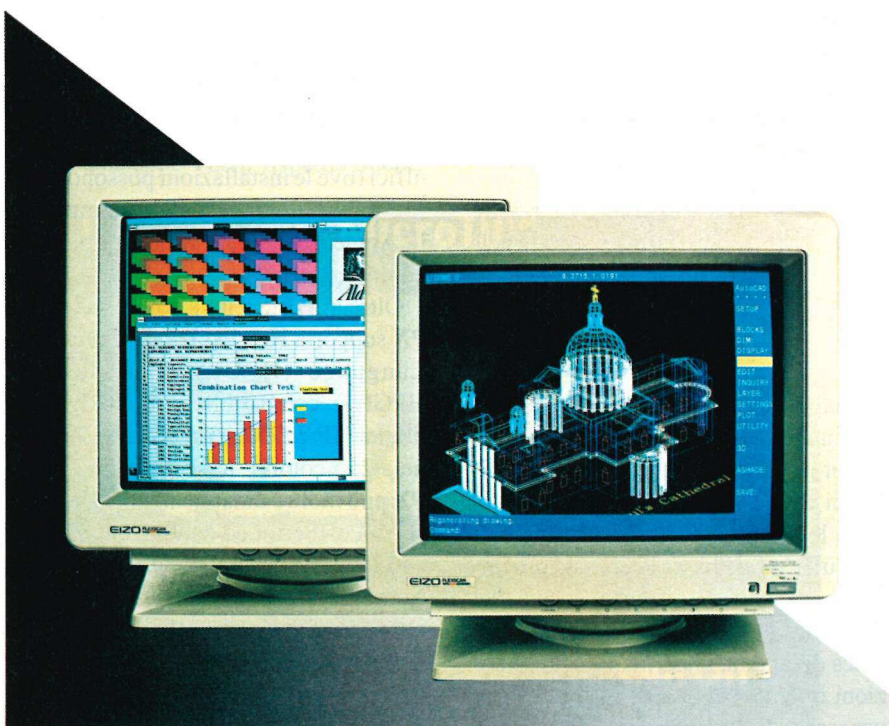
Per quanto riguarda lo scanner **Epson GT-6000**, si tratta di una novità assoluta a livello mondiale. Anche in questo caso vengono rispettate le tradizionali caratteristiche di design, prestazioni ed affidabilità dei prodotti Epson, con un ulteriore, grosso elemento di richiamo, costituito da un prezzo eccezionale.

Il GT-6000, estremamente compatto e funzionale, permette di digitalizzare immagini a colori o a 256 livelli di grigio con una risoluzione in ingresso selezionabile fra 75 e 300 punti pollice. L'output, grazie alle prestazioni dell'ottimo software di gestione fornito con lo scanner, può essere gestito fino ad una risoluzione di 600 punti per pollice. Le immagini digitalizzate possono essere salvate in svariati formati, fra cui gli universalmente accettati TIFF e PICT, in modo da poter essere riutilizzate e ritoccate con qualsiasi programma di grafica o DTP.

Lo scanner Epson GT-6000 dispone di un'interfaccia SCSI integrata e risulta quindi estremamente veloce nelle operazioni e semplice nei collegamenti a Macintosh.

Incredibile, infine, il prezzo: L.4.300.000 + IVA.

Con un costo così contenuto, senza alcun sacrificio in termini di qualità e prestazioni, la gestione di immagini a colori diviene alla portata di qualunque utente per una vastissima gamma di applicazioni, che spaziano dall'utilizzo personale a quello più spiccatamente professionale.

Per le informazioni commerciali vedere a pag.98.

I nuovi monitor a colori multifrequenza e ad alta risoluzione Eizo 9400, adattissimi per applicazioni CAD/CAM e DTP.

In arrivo MacroMind Director 2.0

Elcom, la ben nota azienda di Gorizia, annuncia la disponibilità dell'aggiornamento alla versione 2.0 di **MacroMind Director**, il diffuso software di animazione; questa nuova release dà la possibilità di rendere interattivi i documenti multimediali grazie a "Lingo", un linguaggio di programmazione simile a HyperTalk.

La versione 2.0, inoltre, è in grado di supportare i 32 bit a colori della grafica bit-mapped e di controllare dipositivi esterni audio e video.

La procedura per ottenere l'aggiornamento è la seguente:

- Gli utenti di MacroMind Director devono restituire il dischetto programma; l'aggiornamento ha un costo di L. 150.000 + IVA 9%.
- Gli utenti VideoWorks devono restituire l'intera confezione del pacchetto; tale aggiornamento ha un costo di L.700.000 + IVA 9%.

Per le informazioni commerciali vedere a pag.98.

La versione 2.0 di MacroMind Director consente ad esempio di creare sofisticate presentazioni interattive.

Tektronix annuncia la Phaser PX

La Tektronix, una delle più affermate società nello sviluppo di prodotti di elettronica e sistemi nell'area della computer grafica, testing, misure e comunicazione, ha annunciato **Phaser PX**, una stampante compatibile PostScript a colori, a 300 DPI, con possibilità di connessione multipla per soddisfare le esigenze diversificate degli attuali uffici. La Phaser PX è stata progettata per rispondere alle esigenze del crescente mercato della business graphics di qualità, in particolare presentazioni interne e di bilancio, ed in genere per essere di ausilio nella progettazione, nella grafica e nel desktop publishing.

La Phaser PX è corredata di porte parallele, seriali e AppleTalk; a differenza delle stampanti concorrenti, le tre porte sono a corredo standard della Phaser PX che è in grado di selezionare automaticamente la porta da utilizzare. Ciò consente alla stampante di essere condivisa fra piattaforme ed ambienti diversi, situazione abbastanza frequente negli uffici (ove le installazioni possono essere combinazioni di PC IBM, compatibili, Apple Macintosh,workstation, minicomputer, ecc).

Oltre al PostScript a colori, la Phaser PX supporta Hewlett Packard Graphics Language (HPGL); l'emulazione HPGL è compatibile con i drive per plotter HP 7475A, compresi l'estensione a 256 colori e lo scaling. La Phaser PX può inoltre dinamicamente alternarsi fra PostScript ed emulazione HPGL. Ciò significa che mentre una delle porte è configurata per accettare file HPGL le altre possono ricevere file PostScript.

Anche da un punto di vista tecnico questa stampante si rivela molto valida; la tecnologia proprietaria di dithering produce infatti sfumature con toni continui, mentre la peculiare tecnologia a trasferimento termico Tektronix permette di ottenere colori brillanti ed un'ottima resa su lucidi.

La Phaser PX è corredata di un controller interno PostScript compatibile basato su un microprocessore Motorola 68020 a 16 MHz. La configurazione standard comprende 6 Mb di memoria, mentre un'espansione di memoria addizionale di 4 Mb consente l'utilizzo della stampante in multi-tasking, maggior velocità in esecuzione e più spazio per il caricamento di font addizionali.

Le font residenti includono le stesse 35 typeface disponibili su Apple LaserWriter standard. Vi è inoltre la possibilità di caricare font addizionali quali Adobe Type 1 e Type 3, che includono anche i prodotti di Bitstream, Agfa Compugraphics, Linotype, The Font Company e altre.

Molto interessante è inoltre il fatto che tutte le stampanti a trasferimento termico Tektronix presenti sul mercato possono essere aggiornate per avere le stesse prestazioni della Phaser PX. Il kit di upgrade può essere installato da personale autorizzato Tektronix.

Grazie alle sue prestazioni in multitasking, alla qualità dei colori ed al prezzo competitivo, la Phaser PX offre un rapporto prezzo/prestazioni decisamente interessante.

Per le informazioni commerciali vedere a pag.98.

Chess prende il controllo di Jasmine

Il gruppo francese Chess che possiede già le società TOP for the MAC e Livingstone, produttrici di periferiche per Macintosh, e TOP Data, concessionario Apple, ha annunciato l'"Operazione Jasmine' in base alla quale Chess ha offerto il rilevamento del 70% del capitale di Jasmine.

Questa offerta, accettata dalle parti interessate, dovrebbe essere già stata approvata definitivamente dal tribunale di San Francisco nel momento in cui state leggendo queste righe.

Jasmine è considerata un pioniere delle periferiche compatibili con Apple, negli U.S.A. Dopo una crescita folgorante Jasmine ha però conosciuto problemi strutturali in seguito ai quali si è posta sotto la protezione dell'articolo 11 della legge commerciale americana.

Chess ha intenzione di investire e di portare nuovi metodi di produzione e di management e di innovare il gruppo di ricerca e sviluppo. La direzione delle operazioni sarà affidata a Marc Frouin, ex-Direttore Generale incaricato della Produzione, del Marketing e della Ricerca e Sviluppo di Normerel.

Nuovo Direttore Marketing alla Apple

Pierfilippo Roggero, 35 anni, ingegnere nucleare, è il nuovo direttore marketing di Apple Computer S.p.A.

Con questa nomina Apple intende riconfermare un ancora maggior impegno verso i mercati da affiancare a quelli in cui con Macintosh ha ormai raggiunto una presenza significativa: piccole-medie aziende, università e grandi utenti.

Per questo motivo uno degli obiettivi del neo-direttore al marketing è rivolto a rafforzare lo staff che si occupa di marketing strategico, cioè della ricerca e definizione dei mercati e delle relative soluzioni, affiancandosi e operando in stretta integrazione con il marketing di soluzione e di prodotto e in sinergia con il settore vendite.

In Apple dal Gennaio 1988, Roggero ha operato con successo dapprima come responsabile commerciale nel settore grandi utenti e poi, dal Luglio dello stesso anno, come direttore vendite.

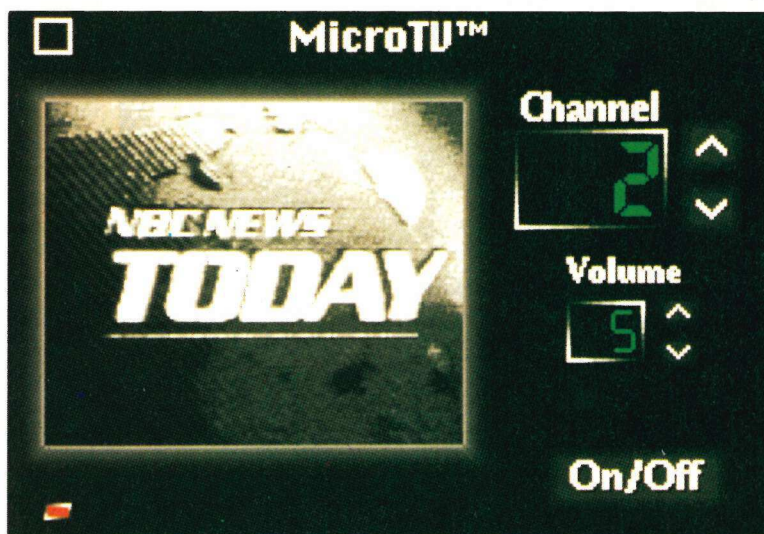
A Daniele Gennari, che riporta direttamente all'Amministratore Delegato, è stata affidata la posizione di Technology Manager, con la responsabilità dei rapporti con i System Integrator e in conformità con la nuova organizzazione di Apple Europa.

In Apple Computer S.p.A., inoltre, è ora pienamente operativa anche la nuova struttura marketing/communication. Nel gruppo diretto da Marzia Santagostino, marketing/communication manager, operano ora anche Amerigo Scafoletti e Giuseppe Turri, rispettivamente in qualità di advertising manager e public relation manager.

Mettiamo l'antenna al Macintosh...

La maggior parte delle schede video per Macintosh II oggi sul mercato sono caratterizzate da un'alta professionalità (purtroppo però con conseguenti elevati costi) e dalla capacità di acquisire immagini solo in video frequenza, cioé da una telecamera o da un videoregistratore, ma non in radiofrequenza, cioé dalla normale antenna TV.

La EdINFO di Genova distribuisce 2 schede NuBus di digitalizzazione video con sintonizzatore TV incorporato, **MicroTV** e la "sorella maggiore" **DigiVideo**, in grado di colmare le suddette lacune; un prezzo contenutissimo, il sintonizzatore incorporato, la nitidezza delle immagini, l'ingresso VF, la notevole semplicità d'uso e le ridotte necessità di memoria e di configurazione di sistema consentono a queste schede di ovviare a molti dei problemi generati da un budget limitato, allorchè si voglia procedere all'acquisizione di immagini.

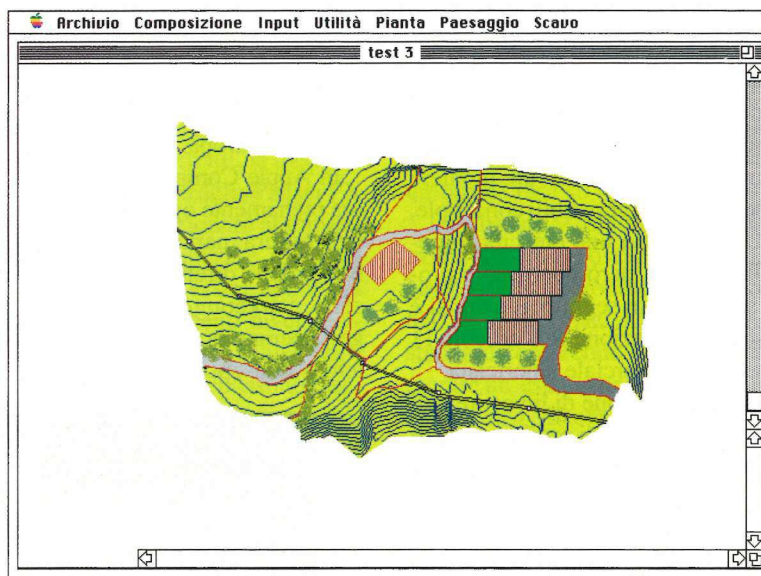
Tra le caratteristiche peculiari di en-

Le schede MicroTV e DigiVideo, prodotte dalla Aapps e commercializzate in Italia da EdINFO, permettono di ricevere attraverso il Macintosh i normali programmi televisivi.

trambe queste schede segnaliamo un ottimo fermo-immagine, la cattura delle immagini stesse (attivabile con la semplice pressione della barra spaziatrice), minime necessità di memoria (le immagini catturate occupano pochissimo spazio su disco) e la possibilità di gestire il sonoro per mezzo di un altoparlante indipendente (le uniche sul mercato in grado di farlo). La differenza base tra le due schede consiste nel diverso dimensionamento delle immagini; 128x108 punti a 128 toni di grigio per la MicroTV e 256x216 punti a 128 toni di grigio per la DigiVideo. La compatibilità con il MultiFinder è totale; questo dà la possibilità di operare in piena libertà con applicazioni grafiche e di 'image processing'. È possibile quindi seguire un normale programma televisivo in una finestra del monitor del Mac, mentre si sta utilizzando un altro programma. Con DigiVideo, inoltre, è fornito uno stack di HyperCard, modificabile dall'utente, che permette la visualizzazione della finestra 'televisiva' all'interno di HyperCard stesso e SuperCard.

Alcuni esempi di applicazioni pratiche di MicroTV e DigiVideo indicate dalla EdINFO stessa possono essere la schedatura di personale, la schedatura di prodotti e l'utilizzo come videocitofono, o con apparecchiature biomedicali.

Infine, segnaliamo con grande piacere un'iniziativa di marketing predisposta dalla EdINFO che vorremmo poter vedere più spesso: chi volesse acquistare queste schede, che ricordiamo sono a toni di grigio, potrà in seguito operare l'upgrade alla versione Color, di prossima uscita, con valutazione a prezzo di listino della scheda già acquistata.

Vedere a pag.98 per le informazioni commerciali.

I programmi televisivi ripresi attraverso MicroTV e DigiVideo sono visualizzabili all'interno di una finestra sullo schermo del Macintosh. Contemporaneamente si può continuare a lavorare con il programma in uso.

CumTerra consente ai progettisti di contestualizzare i propri progetti in relazione al territorio; si disporrà così di una visuale più aderente alla realtà.

Cigraph presenta CumTerra

I problemi relativi alle specificità del luogo in cui viene realizzato un progetto sono oggi di estrema attualità.

È oramai sempre più importante controllare l'impatto visivo che una nuova costruzione può avere in un determinato contesto oltre alle sue relazioni con emergenze fisiche rilevanti, quali l'andamento altimetrico del terreno, la vegetazione, le alberature, ecc. La possibilità di gestire queste operazioni di controllo nelle fasi di formazione e stesura finale di un progetto con l'ausilio del calcolatore apre al progettista enormi possibilità di elevare lo standard qualitativo del progetto, oltre a velocizzarne lunghe e laboriose stesure grafiche.

Il nuovo programma CumTerra è stato pensato proprio come risposta alle sempre più pressanti richieste di molti professionisti impegnati nel ramo della progettazione architettonica, che usano il calcolatore come ausilio al loro lavoro e che sentono l'esigenza di contestualizzare i loro progetti fin dalle prime fasi di impostazione.

Entrando più nello specifico del programma, CumTerra offre la possibilità di ottener, oltre al modello tridimensionale del terreno, anche sezioni, quotature, retini, calcolo di superfici e sbancamenti, tutti strumenti che consentono un'ampia e sensibile valutazione delle varie problematiche precedentemente descritte. CumTerra si pone come ausilio al programma di progettazione architettonica Radar/Ch e nasce come un derivato di MacAdam, il programma di progettazione stradale realizzato da Cigraph. Da un punto di vista operativo l'inserimento delle caratteristiche morfologiche del terreno avviene per tutti i punti di cui siano note le tre coordinate cartesiane. Successivamente viene costruito il modello tridimensionale del terreno per interpolazione con delle triangolazioni. È anche possibile posizionare delle briglie per forzare l'interpolazione in alcuni punti in modo da poter controllare le modifiche del disegno anche in prossimità dell'intervento progettuale. Naturalmente, il terreno può essere rappresentato anche con curve di livello, modalità più adatta alla comprensione della morfologia del terreno stesso. Sull'area in cui dovrà sorgere il progetto è possibile posizionare oggetti di varia natura, come la vegetazione, i volumi degli edifici esistenti, l'arredo urbano ed ogni altra emergenza. Visto che CumTerra funge da preprocessore per programmi architettonici, l'output del modello del terreno può essere sia in formato GDL (Radar/Ch) che DXF (AutoCAD). Se usato invece come applicazione 'stand-alone', l'output può essere diretto su tutti i tipi di plotter.

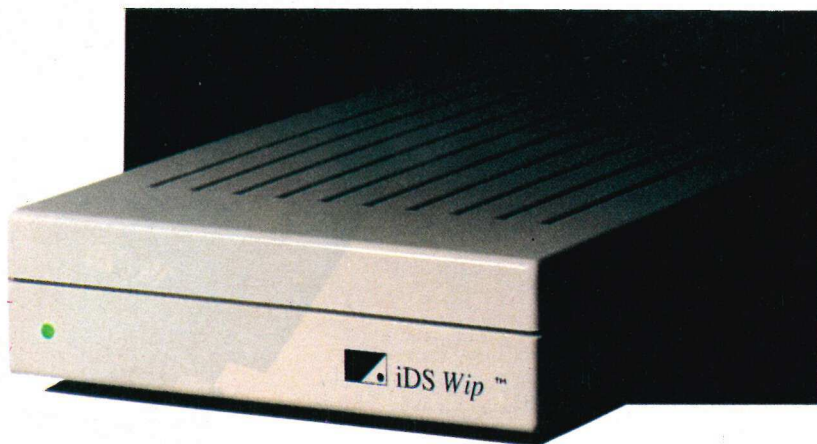
Vedere a pag.98 per le informazioni commerciali.

I prodotti IDS ora in Italia

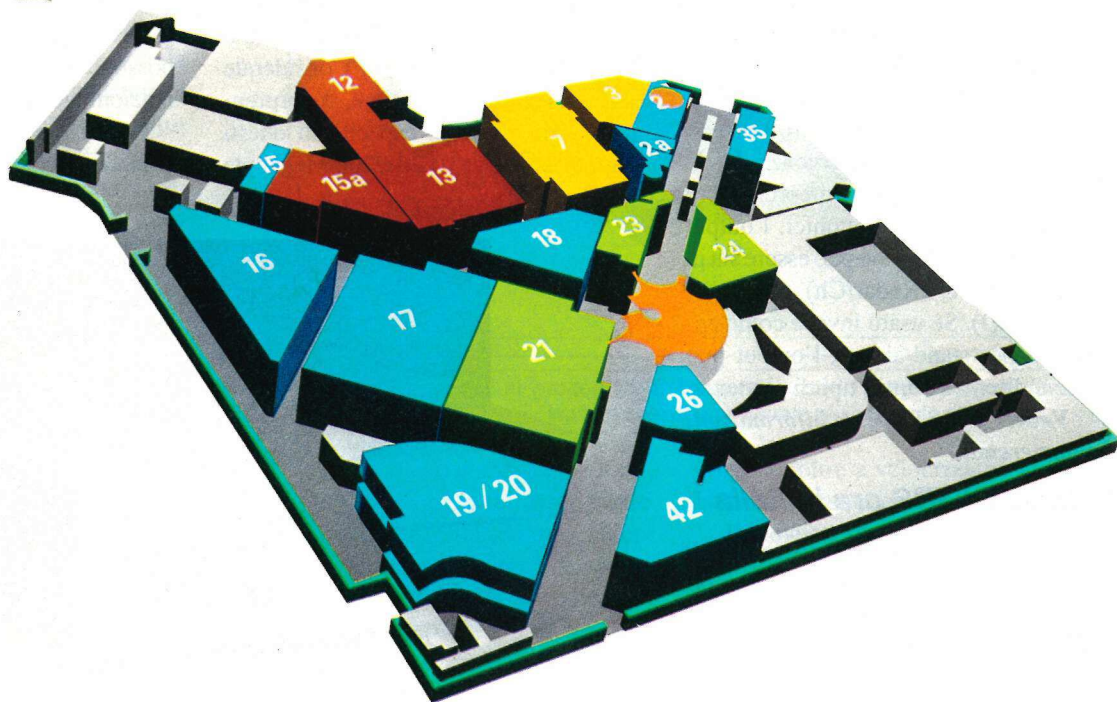
Nell'ambito delle memorie di massa per Macintosh c'è da segnalare oggi una novità veramente interessante: si tratta degli hard disk IDS, una giovane azienda americana che si sta segnalando per i propri prodotti particolarmente innovativi. La gamma degli hard disk IDS comprende essenzialmente due linee, denominate rispettivamente IDSPro e IDSWip, che hanno una caratteristica in comune: le dimensioni estremamente ridotte. Gli IDSPro si presentano con un ingombro pari a quello di un normale floppy disk drive da 800K Apple; gli IDSWip, hanno invece un'altezza addirittura dimezzata, e rappresentano attualmente gli hard disk più piccoli e leggeri disponibili sul mercato. Sia IDSPro che IDSWip sono privi di alimentatore, dato che la tensione necessaria al funzionamento viene ottenuta dalla porta drive del Macintosh con un apposito cavo fornito in dotazione, e non richiedono ventole ed altri dispositivi di raffreddemento, dato che sviluppano pochissimo calore. Il funzionamento con Macintosh II, IIx e IIfx, i quali non dispongono di presa per drive esterno, viene garantito da un'apposito adattatore disponibile separatamente.

Un altro grosso vantaggio di questi hard disk è costituito dalla silenziosità, che permette di evitare qualsiasi fastidio nell'utilizzo prolungato; un indicatore a led sul frontale permette di verificare il funzionamento del drive. Considerate le dimensioni ridottissime, è sorprendente constatare la capacità di questi hard disk, che va da 20 a 200 Megabyte per la serie IDSPro e da 20 a 100 Megabyte per IDSWip. Le meccaniche utilizzate sono fra le più affidabili sul mercato, come Conner, Maxtor, Quantum e Seagate, con velocità di accesso dai 15 millisecondi in su. Va sottolineato anche il design particolarmente accattivante di questi hard disk, che si adattano perfettamente al 'look' che da sempre contraddistingue i computer Macintosh. A parte l'estetica, l'aspetto più importante degli IDSPro e Wip sta indubbiamente nella praticità d'uso. Possono venire comodamente trasportati in una valigetta 24 ore o addirittura in un borsello, garantendo fra l'altro una assoluta protezione sulla sicurezza e la riservatezza dei dati. Risultano quindi ideali per chi deve viaggiare, ma non disdegnano certo, grazie anche al prezzo in assoluto competitivo, di essere stabilmente posizionati sulla scrivania accanto al Macintosh, dove fra l'altro occupano uno spazio veramente minimo, in concorrenza con gli hard disk tradizionali. I prezzi, che partono da L.960.000, includono anche un'elegante borsa di trasporto.

Il distributore esclusivo per IDSPro e IDSWip è la Hi-Tech di Padova, a cui possono essere richieste ulteriori informazioni tecniche.

Vedere a pag.98 per le informazioni commerciali.

Gli hard disk IDS si dividono in due linee: IDSWip e IDSPro. La caratteristica comune è data dalle dimensioni eccezionalmente contenute.

SM
DÀ KNO

Da vedere
Tutte le soluzioni, i prodotti e le iniziative

Da ascoltare

Tutti i convegni internazionali e di settore

4/10

- **Stato dell'arte e tendenze future: software per l'informatica e la telematica** (è il grande convegno Smau di apertura)
- **Le tecnologie dell'informazione: una scelta strategica per la formazione aziendale** (Smau e Forum Telematico)
- **Ergonomia nell'ufficio tecnico. Il posto di lavoro del disegnatore professionista** (Assodisegno)*
- **Realtà e prospettive dell'informazione economica** (Cerved, Learned Information, Orbis 90; prosegue il giorno 5)*

5/10

- **A Est dello Smau, informatica e telematica lingue dell'Europa** (Smau e Regione Lombardia)
- **L'evoluzione tecnologica e lo sviluppo delle reti di telecomunicazioni** (Smau e Sip)
- **Gli standard di qualità nei pacchetti contabili, ovvero la certificazione del software contabile** (Smau e Ordine dei Commercialisti)
- **Imprese distributive e sistema informativo globale in Italia** (Largo Consumo)*

6/10

- **Lo sviluppo tecnologico al servizio dei disabili** (Smau)
- **Multimedialità: il computer tra informazione e comunicazione** (Smau)
- **Il design interpretato attraverso la tecnologia di supporto Cad/Cam** (Smau e Adi, I° seminario Cee)
- **Manager oltre il computer: le risorse umane nelle aziende informatizzate del futuro** (Korn Ferry International)*

8/10

- **Ecologia e sistemi informatici. Quale società futura** (Smau e Ugis)
- **Telematica e Borsa** (Smau, Comitato Direttivo Agenti di Borsa, Aiaf)
- **La riforma delle Autonomie Locali** (Smau e Provincia di Milano)

*Convegni organizzati direttamente dalle aziende

Syncronia

Salone Internazionale per l'Ufficio 4-8 Ottobre

Più sicurezza con DiskLock

Dopo il meritato successo commerciale di Suitcase II e Fastback II, la Fifth Generation Systems ha prodotto DiskLock, un programma in grado di proteggere hard disk e file da occhi indiscreti e da utenti non troppo esperti.

La caratteristica che rende interessante DiskLock rispetto ad altri programmi simili è che mentre quest'ultimi proteggono hard disk o cartelle e file individuali, DiskLock può fare entrambe le cose. Si può cioé proteggere prima il disco rigido con una password, poi utilizzarne un'altra per la cartella contenente il file ed infine un'altra ancora per il file stesso.

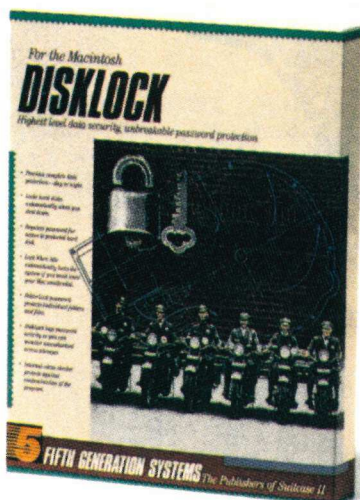
Grazie ad una tecnica appositamente sviluppata (denominata "exacting encryption") chi non è in possesso dell'esatta parola chiave non ha speranza di leggere fisicamente i dati del file protetto.

L'utilizzo di DiskLock non implica assolutamente delle difficoltà operative dato che si avvale direttamente del Finder; basta fare un doppio click, digitare la parola chiave (se la si conosce) ed il gioco è fatto.

Al fine di aumentare sia la sicurezza che la facilità d'uso di Disk Lock, è stata implementata una funzione di protezione automatica; quando cioé si spegne il Mac, automaticamente si attiva DiskLock a proteggere il computer da intrusioni indiscrete. Il programma è addirittura in grado di rilevare e registrare i tentativi di accesso abusivo ai dati, segnalando l'ora in cui essi sono avvenuti. La protezione automatica si attiva anche quando il Mac (acceso) non viene utilizzato per un determinato periodo, da 1 a 999 minuti, a scelta dell'utente.

DiskLock supporta qualsiasi hard disk SCSI e quindi funziona virtualmente con ogni tipo di Macintosh.

Queste ed altre funzioni rendono DiskLock uno dei programmi più versatili, facili e sicuri del panorama Macintosh.

Per le informazioni commerciali vedere a pag. 98.

DiskLock è un nuovo pacchetto della Fifth Generation System per la protezione dell'accesso ai dati.

MacLink Plus ora in versione 4.5

L'americana DataViz ha recentemente messo sul mercato la versione 4.5 di MacLinkPlus, il ben noto software di emulazione e di scambio dati tra il Macintosh e gli ambienti DOS, Sun

e NeXT.

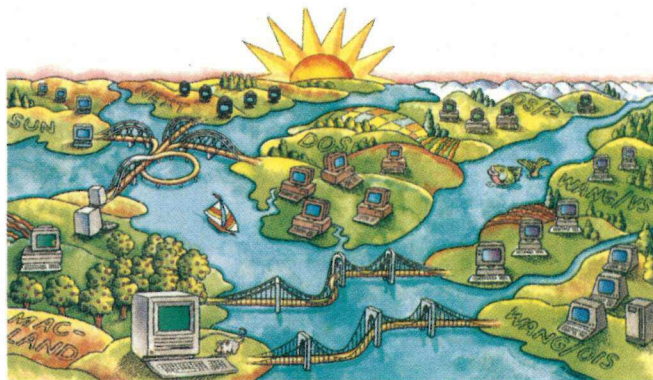
Tra le nuove caratteristiche di traduzione della versione 4.5 di MacLinkPlus/PC segnaliamo il supporto di altri sei formati grafici: Harvard Graphics (.CGM), Lotus Freelance Plus (.CGM), WordPerfect graphics (.WPG), Ventura Publisher (.IMG), Ventura Publisher (.GEM) e AutoCad (.DXF).

La libreria di traduttori di word processor si amplia poi con MacWrite II e Microsoft Works (PC).

Ricordiamo che la libreria di MacLinkPlus PC già conteneva oltre 200 diversi traduttori di grafica, di word processing, di fogli elettronici e di database e che la conversione dei file e dei documenti avviene in un formato immediatamente utilizzabile dal programma d'arrivo e con tutti gli attributi di formattazione intatti.

Oltre ai nuovi traduttori, la versione 4.5 di MacLinkPlus/PC fornisce ora il pieno controllo utente sulle operazioni anche dal lato PC (nella versione precedente invece solo dal lato Macintosh); questo significa che il trasferimento e la conversione dei file possono essere realizzati con il minimo sforzo e l'attività di un solo operatore.

MacLinkPlus/Translators è progettato in genere per coloro che necessitano di trasferimento di dati tramite un file server, il SuperDrive da 3.5" FDHD, o i drive DOS da 5.25".

Per le informazioni commerciali vedere a pag. 98

MacLink Plus 4.5, ulteriormente potenziato, permette di convertire con estrema facilità file di dati dall'ambiente Macintosh a quello PC e viceversa.

SoftPC per Macintosh portatile

Finalmente, grazie ad Insignia Solutions, gli utenti del nuovo Apple Macintosh portatile possono contare sugli oltre 50.000 titoli software del panorama MS-DOS.

È stata infatti rilasciata una specifica versione di SoftPC, il noto pacchetto che già da parecchio tempo consente a svariate workstation e personal computer di utilizzare programmi MS-DOS emulando l'IBM PC/XT, inclusi processore, disk drive, monitor, interfacce, periferiche e mouse.

Il nuovo prodotto consente agli utenti di Macintosh portatili di compiere operazioni di 'copia e incolla' da programmi DOS ad applicazioni Macintosh, di trasferimento di testo da applicazioni Macintosh ad altre PC, di stampa da programmi PC su tutte le stampanti per Macintosh; permette perfino di salvare file DOS sull'hard disk interno e di condividerne i dati in rete.

Gli utenti saranno in grado di prendere un disco da un PC IBM ed immetterlo direttamente in un portatile o in altri Macintosh dotati di SuperDrive; grazie all'azione di SoftPC, infatti, il drive del Mac si comporterà esattamente come un drive per PC; questo elimina totalmente l'imbarazzo di dover acquistare altre apparecchiature.

La possibilità di utilizzare direttamente file in versione e formato originale, inoltre, garantisce un consistente guadagno in affidabilità e sicurezza. La versione per Macintosh portatile di SoftPC presenta un altro interessante vantaggio: può girare con un solo Mbyte di memoria.

È inoltre ora disponibile anche il modulo AT/EGA per SoftPC 1.3, che consente di emulare un PC IBM AT o compatibile dotato di scheda grafica EGA, con notevoli vantaggi in termini di velocità operativa.

Per le informazioni commerciali vedere a pag. 98.

La nuova versione di SoftPC per Macintosh portatile permette di far girare senza problemi anche su questo computer la vastissima libreria di programmi sviluppati per macchine IBM PC e compatibili.

Stupefacente PhotoMac...

È finalmente uscita sul mercato l'attesa versione 1.5 di PhotoMac.

Grazie a questa nuova release è ora possibile correggere, manipolare, combinare e ritoccare immagini fotografiche, potendone osservare il reale corrispondente su schermo a colori a 24 bit.

Si segnalano inoltre particolari effetti speciali quali la 'doppia esposizione' o l''effetto fantasma', la possibilità di alterare il bilanciamento cromatico ed infine quella di importare degli elementi grafici all'interno di un'immagine fotografica.

La cosa che però rende maggiormente interessante il pacchetto è probabilmente il fatto che PhotoMac è in grado di operare in modo estremamente preciso ed accurato separazioni e 'stripping' dei colori, dando così la possibilità di disporre di pellicole praticamente già pronte per la stampa o la pubblicazione.

Tutto ciò che si deve fare è importare con i più consueti programmi di DeskTop Publishing (PageMaker, XPress e Ready, Set, Go!) le immagini processate con PhotoMac e quindi operare la separazione combinata di testo e grafica; sono evidenti i vantaggi in termini di guadagno di tempo e praticità operativa.

PhotoMac può aprire file PICT (ad 8 e 24 bit), TIFF e TARGA, mentre può salvare a sua volta in PICT (ad 8 e 24 bit) e TIFF (a 24 bit).

Il programma funziona su tutti i computer appartenenti alla linea Mac II (SE/30 ovviamente compreso) con Finder 6.03 o superiori, muniti di hard disk da almeno 40 Mbyte e 2 Mbyte di RAM.

Per le informazioni commerciali vedere a pag. 98.

PhotoMac semplifica sensibilmente le operazioni di trattamento del colore nel DeskTop Publishing, grazie alla particolare tecnica di 'stripping', che permette di includere un'immagine all'interno di una pagina composta con i più comuni programmi DTP e di ottenere automaticamente le varie pellicole con le separazioni colore complete.

Scuzzy Graph II per i vostri monitor

Grazie a Scuzzy Graph II di Aura Systems Incorportaed i Mac 512E, Plus ed SE potranno usufruire di un monitor esterno (con aumento massimo delle dimensioni dello schermo del 650%), con la possibilità di visualizzare immagini ad 8 colori ad una risoluzione fino a 1280x1024 punti, senza alcuna modifica hardware e continuando ad usare il normale software in dotazione.

Grazie ad uno speciale processore grafico è possibile non solo utilizzare programmi a colori, ma anche migliorare le prestazioni velocistiche nell'esecuzione delle istruzioni dedicate al QuickDraw.

L'installazione è molto semplice, tanto che non è necessario l'intervento di tecnici: basta collegare ScuzzyGraph II al connettore SCSI standard posto sul retro del Mac ed allacciarlo alla presa del monitor; sarà operativo in pochi secondi.

ScuzzyGraph II è disponibile in 4 modelli diversi: la differenza sta unicamente nella quantità di memoria video che determina la risoluzione del display; il modello più economico ha una memoria corrispondente a 1024 x 512 punti e può essere utilizzato con monitor fino a 720 x 512 pixel, mentre tutti i modelli superiori vantano una memoria video di 2048 x 2048 e sono compatibili con monitor dalla risoluzione fino a 1280 x 1024 pixel.

I modelli inferiori possono tuttavia essere espansi. È consigliato l'utilizzo di monitor della stessa Aura.

Per le informazioni commerciali vedere a pag. 98.

ScuzzyGraph II è un particolare dispositivo che permette ad un Macintosh Plus la gestione di monitor a colori di qualsiasi dilmensione

Il monitor ideale è quello che qualunque utente può permettersi.

Fino ad ora i monitor di grandi dimensioni erano riservati ad una ristretta cerchia di utenti, per applicazioni CAD o DTP. Molti ne sentivano la necessità, ma pochi potevano permetterseli. Ora Hi-Tech ha cambiato questa situazione.

Un nuovo monitor monocromatico doppia pagina a L. 2.490.000.

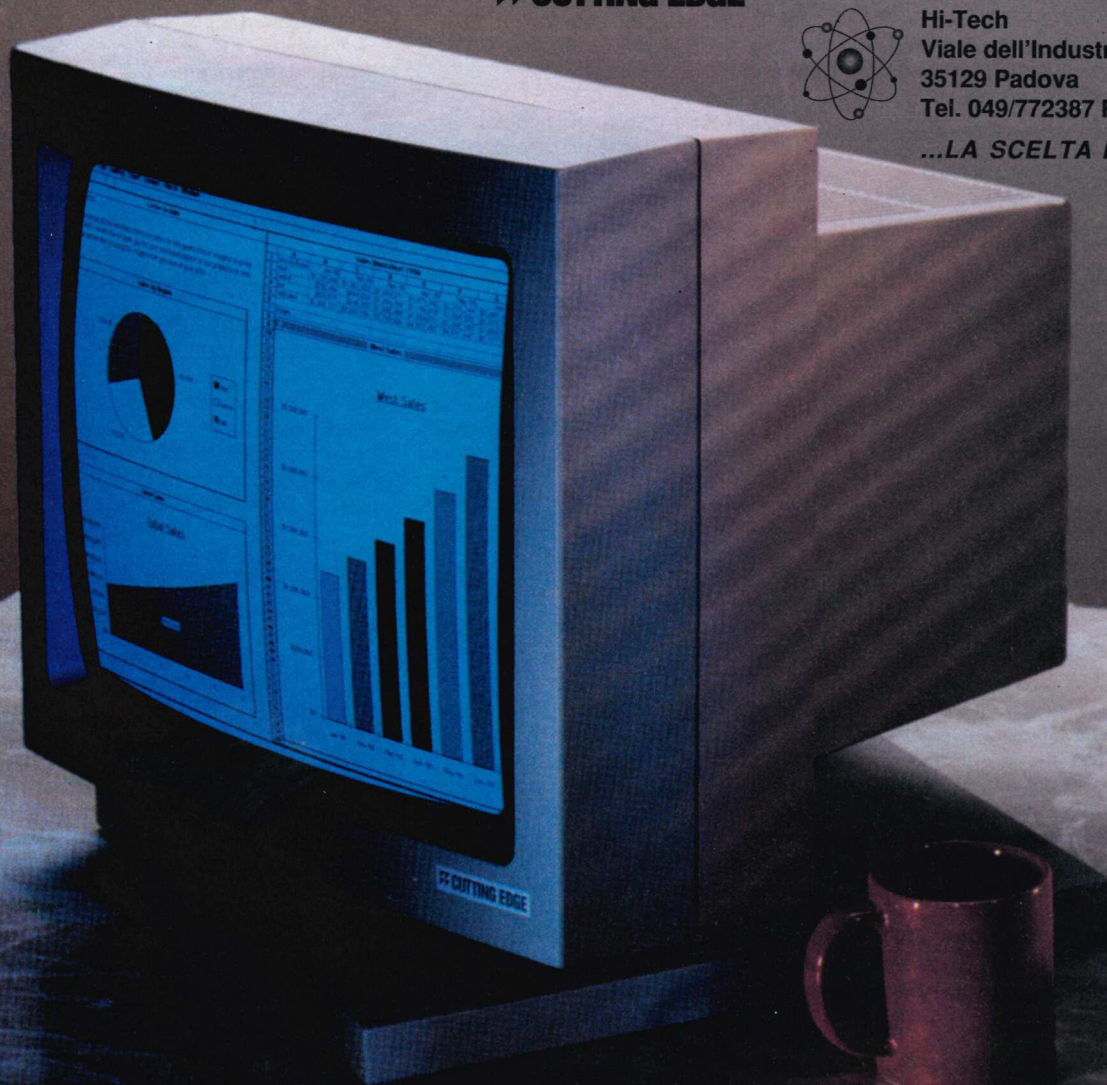
Questo prezzo eccezionale include la base basculante e la scheda monocromatica di interfaccia per tutta la linea Macintosh II, oppure per Mac SE e SE/30. Con una risoluzione standard di 72 punti/pollice e una velocità di refresh di 70 hertz, questo monitor garantisce inoltre i massimi livelli qualitativi per una perfetta visualizzazione. Per ulteriori informazioni, documentazione tecnica o notizie sui rivenditori, chiamare il numero 049/772387.

Oggi i migliori monitor sono proprio quelli che costano meno.

CUTTING EDGE

Distribuito da:

Hi-Tech
Viale dell'Industria, 52
35129 Padova
Tel. 049/772387 Fax 049/8750398

...LA SCELTA INTELLIGENTE

Novità dal mondo

a cura di

Jerry Ronchi e Stefano Minotto

La Apple ha rilasciato 2 nuovi INIT: il primo è per il Portatile e corregge alcuni problemi con periferiche esterne (vedi CD-ROM) mentre l'altro, Apple 800K Eject INIT, serve per i drive da 800K. In fase di espulsione del dischetto viene riposizionata la testina del drive sulla traccia 79 a tutto vantaggio della durata della testina stessa.

Il Macintosh IIci presenta ancora dei problemi con svariati programmi. Ecco alcuni esempi: MacsBug 6.0 deve essere sostituito con la versione 6.1, MacWrite 5.0 deve essere sostituito con MacWrite II, mentre la versione di Microsoft Works deve essere la 2.00b.

Problemi con i lettori di CD-ROM hanno costretto la Apple a riprogettare il drive. Molti utenti si sono infatti lamentati del fatto che talvolta non è possibile leggere i dati presenti sul CD, questo perché la ventola di aereazione tende a risucchiare la polvere all'interno della meccanica. I nuovi CD-ROM verranno quindi venduti senza la ventola e con un meccanismo migliorato. Oltre a ciò la Apple ha rilasciato anche la versione 3.0 del driver per il suo CD-ROM con il quale, tra le altre cose, viene meglio parcheggiata la testina di lettura.

Microphone, il programma di comunicazione più venduto per Macintosh, è alla versione 3.0. Tra le nuove caratteristiche: possibilità di creare box di dialogo ed icone a colori, ampia programmabilità, supporto delle XFCN e degli XCMD di *HyperCard* e funzionamento in 'background' sotto MultiFinder.

CricketGraph è giunto alla versione 1.3.2 con la quale sono stati risolti i problemi di gestione della memoria che talvolta causavano il malfunzionamento del programma su Macintosh dotati di più di 1MB di RAM. Questa nuova versione è compatibile con il Mac IIci ed il Portatile.

La Letraset ha rilasciato LetraStudio 1.5. Con questa nuova versione è possibile creare effetti particolari su un'ampia gamma di font Postscript di Tipo 3 (Bitstream, Agfa e... ovviamente quelli Letraset, compresi quelli creati dal nuovo FontStudio). I documenti possono poi essere registrati sia in formato *Illustrator 1.1* che in formato PICT. Tra breve dovrebbe essere disponibile anche ImageStudio 2.0.

Panorama, il noto database successore di OverVUE, è giunto alla versione 1.5. Sono state potenziate alcune operazioni tra cui l'impaginazione, la visualizzazione di più immagini all'interno della libreria grafica denominata "FlashArt" e le funzioni di ricerca.

CanOpener è giunto alla versione 1.1. La nuova versione ha velocizzato di circa 200 volte le operazioni di ricerca e supporta i formati TIFF, RIFF e MacDraw II. È possibile effettuare la stampa direttamente dall'interno del programma e spostare le informazioni tra un file e l'altro.

Fontographer, il famoso programma per la creazione di font PostScript, è giunto alla versione 3.1. Con questa nuova versione è possibile creare, oltre ai normali font PostScript di Tipo 3, anche quelli di Tipo 1 e quindi utilizzabili con Adobe Type Manager. Oltre a ciò è stato potenziato l'auto tracing ed aumentato il numero di finestre gestibili contemporaneamente (ora fino a 30).

E veniamo all'Italia: la Cigraph di Mestre ha rilasciato la versione 3.41 del notissimo Radar/ch. Inoltre, è uscito PlotMaker 1.05, un programma per la gestione, l'elaborazione ed il plottaggio di disegni creati con programmi CAD di tipo professionale (i formati gestibili sono, oltre ovviamente a Radar/ch e TopCAD, il DXF, l'HPGL ed il PICT).

In casa Microsoft stanno lavorando alacremente alla versione 5.0 di Word ed alla 3.4 di Excel. Inoltre sono in fase di sviluppo 2 nuovi programmi: il primo dovrebbe essere un word processor di basso livello, che dovrebbe andare a sostituire l'infruttuoso Write (nome indicativo Shakespeare) ed essere disponibile per Natale di quest'anno, il secondo il tanto discusso database relazionale che dovrebbe girare su Mac della serie II con un grafica a colori a dir poco sorprendente.

Anche se il Macintosh Portable non ha avuto finora quello che si potrebbe definire un successo clamoroso, parecchie aziende stanno introducendo interessanti prodotti per sfruttarne appieno le potenzialità. È questo il caso di PSI, che ha messo a punto tutta una serie di espansioni di memoria fino a 9 Megabyte ed un fax/modem interno da 9600/2400 baud.

Dalla Mobius un'interessante novità per tutti coloro che odiano i cavi: Cordless Mouse è un mouse collegabile al Macintosh mediante un dispositivo a raggi infrarossi che permette di utilizzarlo anche a grande distanza con la massima libertà di movimento, senza impedimenti di sorta. È ideale per presentazioni e per il lavoro di gruppo.

L'americana Cutting Edge ha presentato un monitor in formato A4 verticale per Macintosh SE, SE/30 e II con un prezzo estremamente basso ed un ottimo livello qualitativo. Sarà disponibile fra non molto anche in Italia.

Un interessante prodotto software è stato commercializzato da QMS, nota azienda produttrice di stampanti. Si tratta di UltraScript e permette di stampare qualunque tipo di file e documento (da Illustrator, Freehand, PageMaker, ecc.) su stampanti non-Postscript (come, ad esempio, HP DeskWriter e DeskJet, ImageWriter, ecc.).

È oramai prossima la disponibilità sul mercato di MacRenderMan, un sofisticatissimo pacchetto prodotto da PIXAR, che permette di trattare immagini prodotte con Swivel 3D, Stratavision 3D, Sculpt 3D, ecc., ottenendo dei risultati di tipo fotografico (vedere per credere!)

Dalla BrainPower, software house nota per i propri pacchetti di tipo matematico e statistico, un nuovo prodotto: si chiama Statalyzer e permette di effettuare in modo flessibile e rapido un'impressionante serie di operazioni in campo statistico, con eventuale rappresentazione grafica dei dati e dei risultati.

Programmi in Diretta

di Jerry Ronchi e Gianfranco Paggin

La gamma di programmi di grafica e disegno sta in questi ultimi tempi incredibilmente allargandosi grazie ad uscite sempre più frequenti di nuovi pacchetti o di versioni aggiornate di software preesistenti; tutto ciò non fa che testimoniare il fatto che le case sviluppatrici, ma anche gli utenti, si sono finalmente resi conto di quali enormi potenzialità possieda il Macintosh in campo grafico e che, forse, non è ancora uscito un programma in grado di sfruttarle nella maniera ottimale.

In quest'ottica si deve inquadrare l'uscita di UltraPaint, VideoPaint e di una nuova, attesissima versione di PowerDraw.

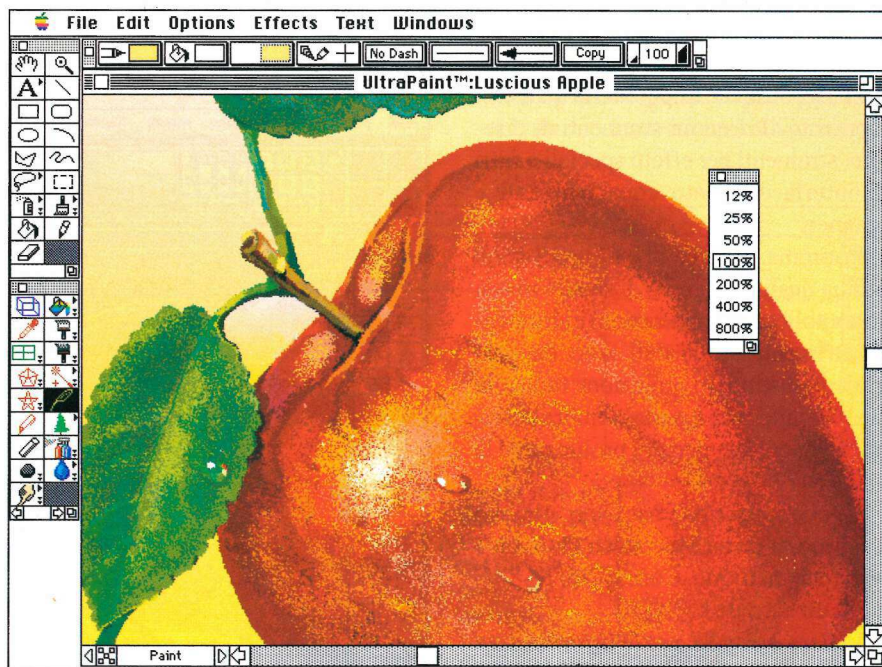
D'altro canto Macintosh non è unicamente programmi di grafica ma anche software di utilità ed, in questo campo, sono ben degni di nota AfterDark, un simpaticissimo 'screen saver', oltre alle nuove versioni di Capture e Retrospect.

UltraPaint

UltraPaint, della software house americana Deneba Software, si annuncia come un programma in grado di combinare tutti i più importanti aspetti del disegno in bianco e nero e a colori, dell'editing di immagini a livelli di grigio e dello sviluppo di oggetti.

È evidente quindi come UltraPaint vada a porsi in diretta concorrenza sia con altri ben noti programmi di grafica come, ad esempio, SuperPaint, PixelPaint e Studio/8, sia con pacchetti dedicati al trattamento di immagini digitalizzate come Digital Darkroom e ImageStudio.

Ma andiamo ad esaminare quali possono essere i punti di forza di UltraPaint rispetto a tanta agguerrita concorrenza.

Per quanto riguarda il disegno in bianco e nero e a colori sono ovviamente presenti tutti gli strumenti più tradizionali, oltre ad altri più sofisticati (più o meno inediti) tra cui un secchiello in grado di produrre sfumature di colore, un lasso di addizione e sottrazione, strumenti di selezione particolari, un aerografo a colori multipli personalizzabile, un gessetto.

UltraPaint della Olduvai è un potentissimo programma di grafica e gestione delle immagini, dotato di strumenti ed effetti speciali del tutto inediti.

Tra le operazioni più avanzate segnaliamo poi la possibilità di 'auto tracing', la rotazione dell'immagine con incrementi di un grado, la possibilità di editare pennelli ed aerografi e la mascheratura di aree.

Strumenti addizionali (lo sgocciolatoio, il carboncino, ecc.) e particolari effetti (controlli del contrasto e della luminosità, filtri di "Sharpen" e "Blur", combinazione di immagini multiple, ecc.) sono poi previsti per la manipolazione di immagini a livelli di grigio.

Anche per il tracciamento di oggetti sono presenti tutti i più tradizionali stru-

menti operativi, con la possibilità di tracciare curve di Bezier e poligoni piani, sfruttando un completo comando di editing.

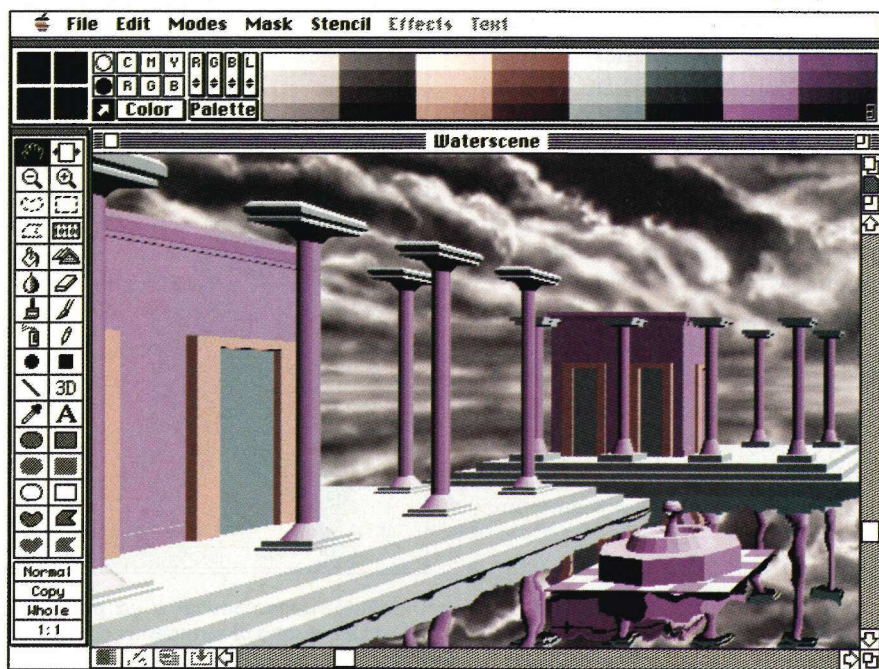
Esiste la possibilità di raggiungere un elevato livello di precisione (fino a 600 dpi), di sfruttare l'inserimento di testo secondo modalità WYSIWYG, di utilizzare 256 colori e, soprattutto, di gestire fino ad 8 lucidi 'object-oriented' per ogni disegno.

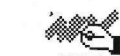
UltraPaint si distingue notevolmente anche sotto l'aspetto della versatilità; oltre infatti a poter leggere e salvare documenti grafici in formato MacPaint, PICT, PICT2, TIFF, Startup Screen e perfino MacDraw I, il programma è anche in grado di far valere la sua particolare struttura ad 'Architettura Aperta' per la quale estensioni separate del programma, chiamate strumenti esterni, possono eseguire compiti grafici complessi e addirittura pilotare il programma base, oltreché importare in qualsiasi momento altri nuovi strumenti di disegno, strumenti per effetti speciali e filtri di interfacciamento con stampanti e scanner.

Insomma, UltraPaint è un prodotto di ottima qualità, in grado di riunire in una sola applicazione operazioni e strumenti altrimenti utilizzabili solo da programmi distinti; in proiezione futura, la sua 'Architettura Aperta' sembra poterne estendere la potenza e prolungarne la vita.

La configurazione hardware minima è composta da un Macintosh Plus con 1 Mbyte di memoria. Consigliato l'utilizzo di un hard disk.

Vedere a pag.98 per le informazioni commerciali.

Ottime potenzialità per UltraPaint anche nella gestione del 'layering'; possono essere gestiti fino ad 8 lucidi 'object-oriented' per disegno.

Quest'immagine evidenzia chiaramente le 'impressionanti' potenzialità grafiche di VideoPaint. Il programma contiene ben 30 diversi effetti speciali, ma è possibile utilizzarne altri, grazie alla particolare struttura ad 'Architettura Aperta'.

VideoPaint

Olduvai, la nota software house della Florida, famosa soprattutto per Read-It!, il primo software di O.C.R. (Optical Character Recognition) ad apparire sul mercato Macintosh nel lontano Agosto 1987, ha introdotto ora VideoPaint, sviluppo del ben noto GraphistPaint, a suo tempo distribuito negli USA da AbaSoftware e sviluppato originariamente in Francia da Graphic Multimedia Technologie di Parigi.

Nelle intenzioni della Olduvai, Vi-

deoPaint dovrebbe rappresentare una sorta di nuovo punto fisso nel campo del software grafico per Macintosh. In effetti, incorporando una serie di sofisticati effetti speciali del tutto inediti ed un'architettura di tipo aperto (caratteristica comune anche ad UltraPaint che permette di aggiungere nuovi strumenti, driver ed effetti in modo agevole sfruttando la programmazione in Pascal, C od Assembly), VideoPaint fornisce all'utente la facoltà di creare degli ottimi lavori da semplici bozze o, grazie ad interessanti funzioni di ritocco, da immagini digitalizzate.

VideoPaint conta ben 40 sofisticati effetti speciali tra cui "Spherization", "Blur", "Smudge", "Diffuse", "Contour", "Bezier Curves", "Custom Shadings", "Dithering", "Fractals", funzioni di distorsione e rotazione, funzioni di creazione e rendering di oggetti in 3D con pieno controllo di fonti luminose, ombre, ecc.

Di notevole rilievo le funzioni di "Mask" e "Stencil", che consentono nuove tecniche creative, come l'"Incrust", su superfici e solidi di qualsiasi dimensione.

Si possono importare elementi grafici in formato MacPaint, PICT, PICT2, PixelPaint, ColorTIFF, nel nuovo formato compresso LZW ed esportarne in EPSF, PostScript a livelli di grigio e CMYK. A completare la grande versatilità operativa di VideoPaint sono poi state aggiunte delle palette 'prefabbricate' (16-Shades, Full Gray, Full Color, Metallic, Rainbow, Redblue, Vivid, ecc.) in grado di fornire particolari effetti e sfumature alle immagini; naturalmente anch'esse sono personalizzabili.

VideoPaint ha anche ottime potenzialità nella gestione del colore in modalità RGB, CMYK e HLS, con grosse possibilità nell'ambito della separazione (anche in preview) e calibrazione individuale dei colori. Dall'interno del programma è inoltre possibile pilotare direttamente alcuni dei più diffusi scanner in bianco e nero e a colori, fra cui i modelli di Apple, Microtek e Sharp. Un help di tipo analitico molto completo e preciso, presente sotto il menù "Mela", fornisce un aiuto (spesso realmente necessario) nella familiarizzazione col programma.

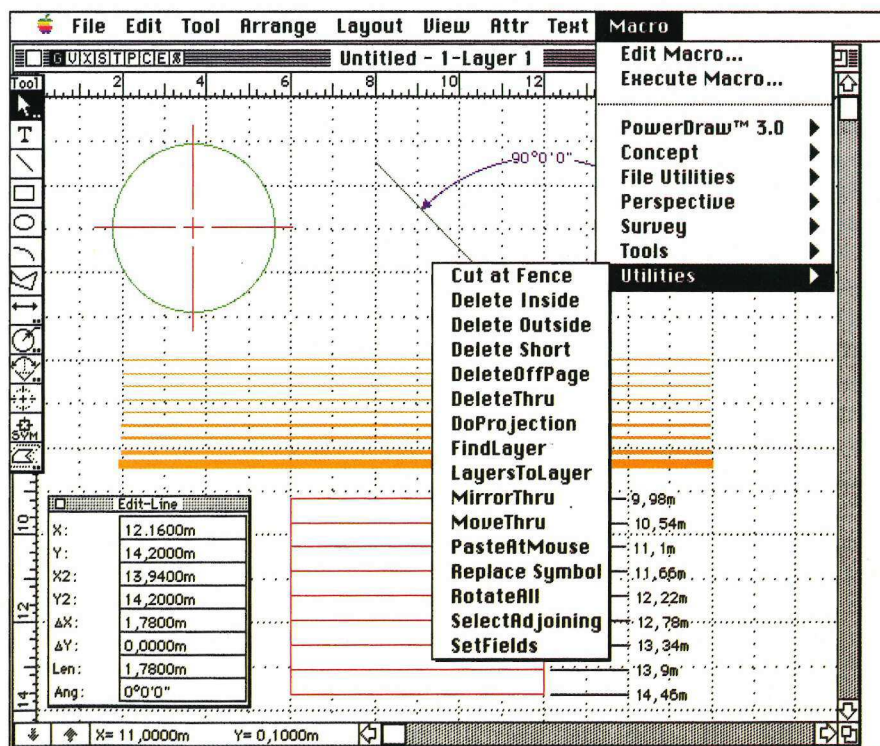
VideoPaint richiede un Mac II, IIx, IIcx, IIci o IIfx con 2MB di RAM e scheda video ad 8 bit. È inoltre prevista una versione di VideoPaint a 32 bit, che includerà altre nuove funzioni e strumenti operativi.

Vedere a pag.98 per le informazioni commerciali.

PowerDraw 3.0

Nel campo dei programmi CAD, PowerDraw della Engineered Software rappresenta una sorta di 'stato dell'arte' per le sue elevate capacità nella progettazione bidimensionale, ma soprattutto per la sua immediatezza d'uso e per le numerose 'facility' che offre. Ora poi che è uscita la nuova (potenziata) versione 3.0, i professionisti del settore senza dubbio non avranno esitazioni nelle loro scelte.

La grande predisposizione di PowerDraw alla semplicità di utilizzo la si può subito notare non appena si scopre la presenza dell'indicatore di 'snap' dinamico all'interno della finestra di lavoro; tutti coloro che abbiano un minimo di esperienza con questo tipo di programmi sanno benissimo quanto possa risultare utile questa caratteristica al fine di ottenere operazioni precise ed allo stesso tempo pratiche.

La stessa praticità d'uso la si ritrova al momento di effettuare operazioni di dimensionamento, per le quali il programma offre piena libertà sia nell'editing che nel riposizionamento degli oggetti. Anche l'interfaccia è stata resa indubbiamente più ergonomica; basta, ad esempio, tener premuto il tasto <Option> mentre si seleziona un comando o uno strumento ed ecco che compare una finestra di dialogo nella quale specificare tutti i parametri operativi; non c'è

Notevoli sono le innovazioni presenti in questa terza release di PowerDraw; tra tutte l'indicatore di snap automatico, visibile in alto a sinistra, in grado di operare secondo diverse modalità.

quindi più bisogno di vagare con il mouse per tutti i vari menù (e spesso senza meta precisa), tanto più che il particolare 'program editor' disponibile permette di riconfigurare più di 500 attributi e comandi da tastiera.

In quanto a capacità di 'layering', PowerDraw 3.0 non sembra poi temere rivali; è infatti possibile vedere tutti i layer di un disegno contemporaneamente (sia sotto che sopra il layer attivo), nasconderne e colorarne alcuni di grigio allo stesso tempo, passare in ogni istante tra ben 15 diverse combinazioni di layer, ecc.

Una serie di funzioni molto sofisticate è inoltre a disposizione dell'utente; tra queste segnaliamo la possibilità di tracciare curve di Bezier e linee parallele, di effettuare rotazioni con la massima precisione e di utilizzare funzioni di calcolo di aree.

Un particolare plotter driver costituisce una parte integrante di PowerDraw e supporta tutti i più diffusi plotter, compresi quelli a colori.

PowerDraw 3.0 si dimostra quindi facile da usare anche per utenti dall'esperienza non ancora 'ferrata' ed allo stesso tempo assai potente e versatile al punto da poter far fronte alle esigenze di progetti realmente complessi.

Segnaliamo poi che esiste la possibilità di acquistare PowerDraw Translator, un software in grado di convertire in maniera biunivoca i formati Illustrator, PICT e DXF e di leggere file in formato PowerDraw 2.0, Clipboard, MacDraw, MacDraw II, EPS, Claris CAD ed HPGL.

Vedere a pag.98 per le informazioni commerciali.

AfterDark, il nuovo 'screen saver' della Berkeley Systems, grazie alla possibiltà di utilizzare moduli distinti, garantisce all'utente una certa varietà di scenari.

AfterDark

Tutti coloro che utilizzano Macintosh sanno che i monitor sono soggetti ad una sorta di 'affaticamento': se stanno accesi per troppo tempo rischiano il danneggiamento. Per questo motivo sono nati i 'salva-schermo', meglio conosciuti come 'screen saver', il cui capostipite, a livello commerciale, è stato l'intramontabile Pyro!.

Attualmente, tra gli 'emergenti', la pole position spetta indubbiamente ad AfterDark prodotto dalla Berkeley Systems - la casa autrice di Stepping Out II. After Dark funziona utilizzando dei 'moduli' contenuti nella cartella After Dark Files.

Variando i moduli, cambiano naturalmente gli effetti a video utilizzati dopo lo 'spegnimento' del monitor. Il fatto interessante è che questi moduli possono essere creati dall'utente un po' esperto di programmazione attenendosi alle specifiche indicate dalla software house americana.

After Dark è stabile, sebbene presenti due incompatibilità: la prima - ovvia - è con gli altri programmi similari (vedi Pyro! o Moire), la seconda è con la SpeedCard della SuperMac Techolonogy.

Vista la architettura 'aperta' e l'eleganza del programma si tratta di un vero piccolo gioiello.

Configurazione minima richiesta: Macintosh Plus e System 6.0.2 o superiori.

Vedere a pag.98 per le informazioni commerciali.

Capture 2.0

Utilissimo per chi ha necessità di 'catturare' delle immagini video, questo prodotto è stato uno dei primi ad apparire sul mercato Macintosh. Finalmente la casa produttrice, la Mainstay, ha deciso che era ora di rifare il 'maquillage' alla sua 'creatura'. Per questo motivo la nuova versione di Capture è stata convertita da INIT (Documento di Avvio) a CDEV (Documento del Pannello di Controllo) per consentire all'utente un utilizzo più trasparente. Rispetto alla versione precedente quest'ultima presenta 3 novità :

• Sono stati risolti numerosi problemi di incompatibilità; tuttavia, qualora ci si trovasse in situazioni critiche è consigliabile cambiare il nome di Capture in ~Capture.

• C'è la possibilità di definire la sequenza di tasti per ottenere l'istantanea del video (per gli utenti dotati delle nuove tastiere Apple molta comoda, ad esempio, la sequenza <Control-C>, oppure uno dei tasti funzione per le tastiere estese).

• È possibile registrare l'istantanea, oltre che sotto forma di documento, anche negli Appunti di Macintosh.

Capture 2.0 consente di registrare le istantanee sia in formato PICT (b&n) che in formato PICT2 (colori), nonchè - cosa molto utile - effettuare le istantanee anche con i menù abbassati. Funziona anche con i monitor giganti ed è compatibile con il 32-bit QuickDraw.Sia l'occupazione fisica (9K) che quella di memoria sono state minimizzate, tanto che è possibile utilizzare Capture 2.0 anche con un Macintosh Plus con 1MB di RAM. Nel caso in cui il software non sia in grado di catturare un immagine non succede nulla di spiacevole - vedi le fatidiche "bombe" di sistema. Configurazione minima richiesta: Macintosh Plus e System 6.0.2 o superiori.

Vedere a pag.98 per le informazioni commerciali.

Retrospect 1.1i

È l'ultimo nato in ambiente Macintosh e proprio per questo motivo ha ereditato dai predecessori il meglio ed ha aggiunto numerose opzioni di grande comodità.

Sebbene sia espressamente indicato per effettuare il backup su periferiche a nastro (standard DC2000, DC600, Video-8 e DAT - Digital Audio Tape), è possibile utilizzarlo anche con un'infinità di altre (tra cui floppy Apple da 400 ed 800K nonchè i nuovi SuperDrive da1.44 MB, floppy rimovibili - vedi Bernoulli - cartucce rimovibili da 44MB con tecnologia Syquest - vedi MassMicro, PLI, Cutting Edge, ecc. -, CD-WORM ed addirittura riscrivibili - vedi Sony, PLI, Maxtor, Pinnacle, ecc.). Retrospect consente di effettuare backup 'completi', 'incrementali' o di singoli file a seconda delle specifiche esigenze e, tra le opzioni molto comode, va citata la possibilità di cancellare il documento originale dal disco 'sorgente' una volta effettuato il backup (questo nel caso di documenti di raro utilizzo), creare delle macro - indicate come "script" dal programma - per eseguire determinate operazioni in sequenza, nonchè effettuare il backup ad una determinata ora del giorno ed in un determinato giorno della settimana o del mese (il tutto in 'background' qualora si sia sotto MultiFinder). Oltre a ciò il programma è dotato di tutta una serie di opzioni che lo rendono molto flessibile ed elegante: tra queste segnaliamo la possibilità di comprimere i documenti archiviati, di crittografarli (utilizzando la tecnica della 'password' od una particolare metodologia chiamata SimpleCrypt), di conservare un documento all'interno del quale vengono registrate tutte le operazioni di backup effettuate (il che può essere utile quando, ad esempio, si vuol sapere se la settimana passata è stato effettuato un backup 'completo' oppure uno 'incrementale') ed infine di scegliere da una struttura grafica ad albero, che rappresenta il contenuto del disco, i file da archiviare con un semplice clic del mouse oppure utilizzando dei particolari criteri di selezione che possono essere indicati dall'utente. Rispetto alla versione precedente sono stati corretti alcuni errori che comportavano sovente uno spiacevole "out of memory" da parte del programma, è stato aggiunto un INIT da inserire in Cartella Sistema per velocizzare il backup su periferiche a nastro ed è ottimamente supportato anche il backup di una rete AppleTalk. Il punto di forza di Retrospect è il perfetto utilizzo dell'interfaccia grafica di Macintosh nonchè un'alta affidabilità, il che che lo rendono un programma dal sicuro avvenire.

Vedere a pag.98 per le informazioni commerciali.

Si noti come, con Capture 2.0, sia possibile indicare la sequenza di tasti con cui attivarlo nonchè la possibilità di registrare le immagini nella Clipboard (gli Appunti) di Macintosh od in un file.

In Retrospect la finestra denominata "Browser" consente in modo immediato di scegliere i file da archiviare o da recuperare. Per effettuare questa operazione è sufficiente fare un doppio click su un file o su una cartella. Nella parte sinistra è mostrata una miniatura dell'intera struttura gerarchica del disco.

La nostra scheda di acquisizione video ha qualcosa in più.

Le applicazioni.

La linea Aapps di prodotti video in tempo-reale fornisce capacità incredibili alla famiglia dei Macintosh® II. La loro compatibilità con il modo di operare standard del Mac li rende inoltre davvero universali.

MicroTV™ e DigiVideo™ sono le uniche due schede NuBus™ di digitalizzazione video con sintonizzatore TV e sistema sonoro incorporati.

Sono compatibili con MultiFinder™, il che permette di catturare immagini da loro e incollarle in ogni applicazione compatibile con il formato PICT2. Inoltre, lavorano con tutti i sistemi ad 8 bit, e relativi monitor, sul mercato.

E con prezzi a partire da 780.000 lire, tutta questa tecnologia è un fatto concreto, alla portata di tutti. Ciò che resta è decidere qual'è l'applicazione che volete provare per prima. Eccone alcune:

- Creare schede immobiliari usando una telecamera e DigiVideo. Basta poi incollare una immagine della proprietà in un programma di DTP, o in un word-processor, e stampare con la laser writer a 128 toni di grigio.

- Tenere un database delle foto dei propri impiegati con MicroTV ed il vostro programma di archiviazione preferito. Basta catturare le foto con l'uso di una normale telecamera e MicroTV.

- Seguire il telegiornale mentre si lavora con il proprio Mac II. Basta collegare una normale antenna, e usare MultiFinder, per poter avere le ultime notizie sui listini di borsa o la situazione internazionale mentre si termina il report trimestrale.

A.I.E.

Agenzia Immobiliare EdINFO
Vico S. Matteo 2/34
16123 GENOVA
010-296832

Mario Rossi, Agente generale

Via di Vallechiara, 13 - GENOVA

Posizione: Alla fine di Via di Vallechiara, immersa nel verde, ma vicina a negozi e servizi.

Caratteristiche:
- 4 camere da letto, doppi servizi. La camera principale ha un disimpegno.
- Il bagno principale ha due vasche e disimpegno.
- Entrambe le stanze da bagno hanno doccia e vasche con separée in vetro.
- Cucina abitabile con vasto ripiano di lavoro
- Sala da pranzo di rappresentanza con candelabri e finestre panoramiche
- Caminetto nel tinello, con angolo giochi/TV.
- Lavanderia/asciugatoio vicino al garage.
- 2000 mq di terreno completamente cintato.
- Piscina.

Prezzo: Lit.500.000.000 completamente ammobiliata.
Il proprietario cambia città.
Il prezzo è ragionevole anche perché il venditore vuole realizzare in fretta.

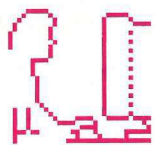
Le informazioni qui incluse sono immaginarie e non rappresentano alcuna casa in vendita. Garantiamo che le informazioni qui contenute sono assolutamente immaginarie e la loro corrispondenza ad una casa vera è e deve essere considerata puramente casuale. Non esiste aluna ditta dal nome Agenzia Immobiliare EdINFO.

- Preparare rapporti e perizie assicurative per danni a cose e persone. Basta prendere una video-foto del danno (con la "solita" telecamera), catturarla e incollarla nella opportuna pagina. Poi la si stampa, o la si può inviare elettronicamente in sede.

MicroTV e DigiVideo

sono prodotti Corp.

Distribuitore esclusivo in Italia:

EdINFO
Vico S. Matteo 2/34
16123 GENOVA
Tel. 010-296832
Fax 010- 280532

Nel sempre più affollato mercato del CAD per Macintosh non poteva mancare un colosso come Intergraph. Dopo le versioni per PC, workstation Intergraph e sistemi VAX è uscita anche quella per Macintosh, rendendo questa macchina sempre più 'appetibile' per chi necessiti di un programma dalle elevate potenzialità.

In vetrina: *MicroStation Mac*

di Jerry Ronchi

MicroStation Mac, prodotto da Intergraph, uno dei nomi più noti a livello mondiale nel campo del CAD, è da anni uno dei pacchetti più utilizzati per la progettazione su minicomputer e workstation.

Da qualche mese è disponibile una versione specifica per Macintosh, completamente riscritta per adattarsi al meglio alle caratteristiche di questo computer e, in particolare, alla relativa interfaccia utente.

Intendiamo premettere che, come nel caso di AutoCad del numero di Gennaio/Febbraio, una recensione approfondita di questo programma richiederebbe l'intero spazio di una rivista a causa della grande varietà di funzioni presenti.

In sede di introduzione segnaliamo poi un fatto estremamente importante: MicroStation Mac non è un programma accessibile a tutti, ma considerata la potenza e la vastità delle sue funzioni, è indirizzato decisamente a specialisti del CAD. La prima impressione che si riceve è che il programma sia stato ben 'portato' su Macintosh conservando, tuttavia, gran parte della filosofia di lavoro originale.

L'utilizzo molto intelligente delle icone consente di lavorare sfruttando una vastissima gamma di possibilità.

Per lavorare proficuamente con il programma è quasi del tutto indispensabile disporre di almeno 2 monitor, meglio se da 19" o 21".

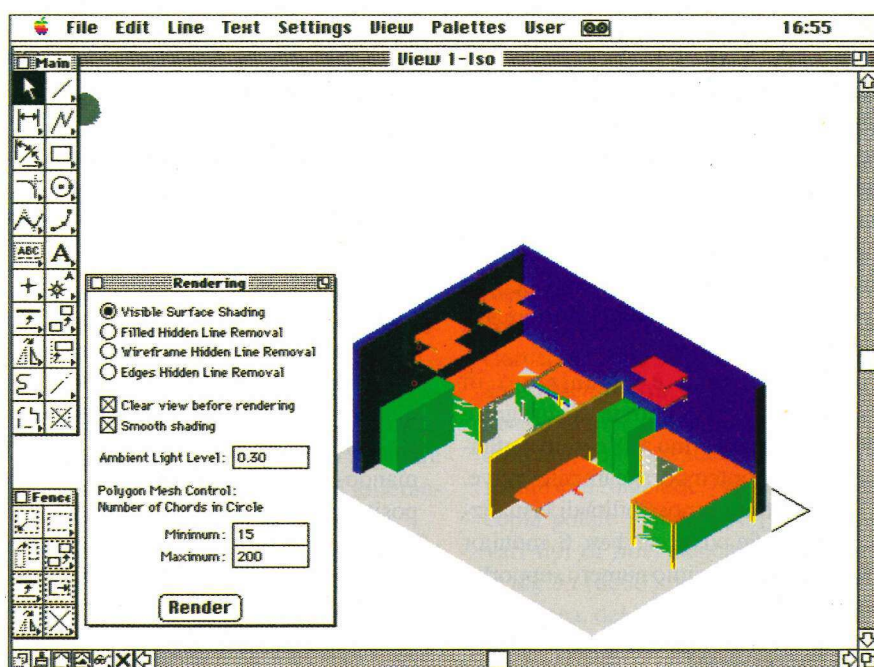



Figura 1: MicroStation Mac all'opera in fase di rimozione delle linee nascoste e di ombreggiatura.

Organizzazione del programma

Lo schermo è organizzato con una palette principale di strumenti disposta sulla sinistra dello schermo contenente tutte le primitive grafiche ed i principali comandi per la manipolazione degli oggetti. Risulta molto azzeccato lo sfruttamento delle icone pop-up (quelle che contengono una piccola freccia nella parte inferiore) che possono essere 'trascinate' sullo schermo mettendo in evidenza una notevole serie di opzioni. Nella parte inferiore è presente la finestra dei comandi.

Oltre che con le icone è infatti possibile lavorare con i comandi da tastiera - ben 700 - (comodo per chi ha lavorato con questo programma su altre piattaforme hardware, ma molto meno Mac-like). Qualora non ci si ricordi la sintassi sono possibili due soluzioni: la prima, all'interno del programma, è rappresentata dal "Command Browser", un elenco in linea di tutti i comandi disponibili; la seconda, invece, accessibile sempre dall'interno del programma, consi-

ste in uno stack di ausilio in formato HyperCard.

Oltre alla finestra dei comandi, è presente nella parte inferiore tutta una serie di icone con cui è possibile gestire varie operazioni a video, come ad esempio ridisegno dell'immagine, zoom in ingrandimento e riduzione, definizione della dimensione dello schermo, ecc.

La selezione degli oggetti è in puro stile Macintosh, ovvero 'punta e clicca' (è supportato anche il <Maiuscole-click> per la selezione multipla), e questo è già molto importante. Per quanto riguarda l'esportazione e l'importazione dei disegni, sono supportati il "Copia/Incolla" tramite gli Appunti nonché i formati PICT, PICT2 e DXF (quest'ultimo tramite un modulo a parte). La selezione di più oggetti può essere effettuata anche per mezzo di opzioni di *fence* (finestratura) con le quali è possibile definire a video una finestra, in cui tutti gli oggetti compresi sia completamente che parzialmente vengono 'visti' come un'entità unica e possono essere manipolati conseguentemente.

Ogni disegno è organizzato in 'views' (viste). Per uno stesso disegno è possibile aprirne fino ad 8 e tutte risultano essere contemporaneamente attive. C'è addirittura la possibilità di visualizzare le varie viste su ben 6 monitor differenti (il massimo numero supportato da un Macintosh).

Come accade spesso con programmi di questa levatura si può avere un solo disegno aperto alla volta. Nonostante ciò, si possono 'collegare' al disegno su cui si sta lavorando uno o più (fino a 32) *reference file*. In questo modo, se si opera in un team, è possibile collegarsi in rete ad altri utilizzatori al lavoro sullo stesso progetto e vedere istantaneamente le modifiche apportate al progetto di base. Ciò risulta valido con tutte le versioni di MicroStation (sia quelle su PC, workstation Intergraph o VAX).

Come con tutti i CAD di un certo livello, il disegno avviene in scala 1:1 e sono supportati fino a 63 lucidi che possono ovviamente essere attivati o disattivati. Esistono anche delle scorciatoie per velocizzare il lavoro: prima tra tutte quella che riguarda il 'redraw' dello schermo che si può interrompere premendo <ESC>, mentre per annullare l'ultimo comando basta utilizzare <Comando-click> oppure cliccare sull'apposita icona. I possessori di tastiere estese sono notevolmente avvantaggiati in quanto il programma utilizza pienamente i tasti funzione che possono essere anche riconfigurati a piacere.

Figura 2: Da notare nella parte sinistra la palette principale ed in quella inferiore la finestra dei comandi. Il "Command Browser" funge da aiuto in linea qualora ci si dimentichi un particolare comando.

Il foglio di disegno

Nella fase bidimensionale il foglio di disegno è costituito da una porzione di piano cartesiano dotata di una **origine globale** (che all'inizio è posizionata al centro del foglio ma che può essere spostata).

Come avviene con altri programmi derivanti da altre piattaforme, MicroStation Mac lavora secondo un suo sistema di coordinate (**UOR - Unit of Resolution**) al quale può essere aggiunto un sistema di coordinate reali - quali metri, centimetri , ecc. - che vengono indicate come **working units** (a loro volta composte da unità fondamentali dette 'master units' e da sottounità dette 'subunits') da cui ovviamente dipende l'area totale su cui poter lavorare.

Sebbene tutto ciò possa sembrare estremamente complicato, con l'andare del tempo ci si rende conto che utilizzare questo modo di lavorare favorisce un contenimento della probabilità d'errore in fase di input dati. In modo analogo, nel tridimensionale si disegna all'interno di un cubo che rappresenta l'estensione in 3D della porzione di piano cartesiano considerata inizialmente. L'origine globale risiede in questo caso nel baricentro dell'ipotetico cubo. MicroStation Mac, oltre al suo sistema di coordinate, consente all'utente di crearne uno proprio (detto **ACS - Auxiliary Coordinate System**).

Primitive Grafiche

Il tracciamento avviene in modo particolare: invece del solito 'click-sposta il mouse tenendo premuto il pulsante del mouse-click' si usa 'click-sposta senza tenere premuto il pulsante del mouse-click'. In questo modo, tra il primo ed il secondo click è possibile, ad esempio,

attivare/disattivare l'allineamento alla griglia o costringere il cursore a muoversi lungo l'asse orizzontale, verticale o secondo un particolare angolo indicato.

Anche se a prima vista può sembrare non proprio in stile Macintosh, questo modo di operare, di chiara derivazione PC, rende il lavoro molto più preciso.

Le primitive grafiche supportate sono tutte quelle che ci si può aspettare da un CAD di alto livello.

Tra queste, le *linee* sono ulteriormente specificate in svariate tipologie: semplici, continue, formanti un determinato angolo con l'orizzontale, perpendicolari ad altre linee, bisecanti determinati angoli indicati dall'utente, dotate di freccia terminale, intersecanti altre linee secondo determinati angoli indicati dall'utente, colleganti due primitive nel punto più vicino, perpendicolari ad una curva, ellisse od arco, tangenti a due cerchi od archi, tangenti ad un elemento ed ortogonali ad un altro, tangenti ad un cerchio o ad un'ellisse, multilinee, curve e spline (sia aperte che chiuse).

È stranamente assente la doppia linea parallela, molto comoda in ambiente architettonico per la creazione delle murature. Altre primitive grafiche presenti sono *rettangoli*, *poligoni regolari ed irregolari*, *cerchi ed ellissi* (tra cui: cerchio in base al centro ed al raggio, in base a 3 punti di passaggio, in base al raggio, in base al diametro, tangente ad un altro elemento, tangente a 3 elementi; ellisse in base al centro ed agli assi oppure per 3 punti di passaggio), *archi* (tra cui: arco per 3 punti di passaggio, per il centro e 2 estremi, per il centro ed il raggio, semiarco ellittico, quarto di arco ellittico), *punti notevoli* e *testo*.

Tra le altre opzioni è anche possibile posizionare il testo lungo una curva, caratteristica nuova per un programma di CAD per Macintosh.

Come con ogni CAD professionale ogni primitiva grafica possiede i propri specifici 'attributi' (lucido di appartenenza, colore, tipo e spessore della linea e classe).

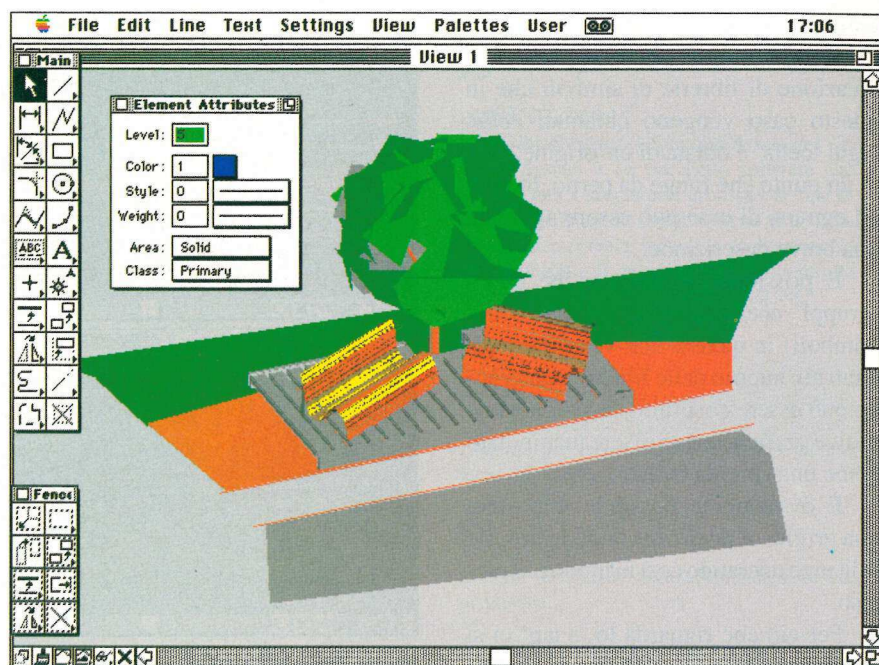



Figura 3: In primo piano la finestra per l'impostazione degli 'attributi' degli elementi grafici. Comoda, per la successiva campitura differenziata, la possibilità di definire come 'bucato' un qualsiasi poligono.

Dimensionamento e Campiture

Per quanto riguarda il dimensionamento, non c'è limite alla fantasia, tali e tante sono le possibilità offerte dal programma sia per ciò che riguarda il dimensionamento lineare che quello angolare (con l'eventuale inserimento di tolleranze).

È possibile indicare anche il tipo di terminatore delle quote, così come la distanza delle linee portaquote dall'elemento da quotare, il tipo di carattere da usare nonché il suo allineamento.

Per quanto riguarda la campiture esistono quelle generali e quelle particolari relative alla tipologia del disegno (meccanico, architettonico, ecc.). Alcuni tipi di campitura, stranamente, richiedono l'utilizzo del programma sotto MultiFinder.

Editing

Sono supportate le funzioni di "Annulla" e "Ripristina", di "Copia" e "Incolla", il raggruppamento e la separazione degli elementi; l'input può essere in coordinate assolute, relative o polari e può essere aiutato anche tramite l'inserimento dei cosiddetti *punti di tentativo* a cui ci si può 'attaccare' in fase di tracciamento. Sono supportati la *copia* e lo *spostamento* (tra cui: copia semplice, spostamento, copia con o senza stiramento, copia parallela, copia o spostamento con rotazione, copia rettangolare, copia polare e speculare), l'*estensione*, vari tipi di *fillet* nonché il *chamfer*, la *modifica* (dello spessore e dello stile di una linea, del colore di un elemento, del livello, del fondino, ecc.) e l'*esplosione* di un simbolo o di una primitiva grafica (poligonale o testo) nelle primitive costituenti.

Manca tuttavia la possibilità di indicare se l'ingrossamento di una linea debba essere effettuato all'interno o all'esterno della stessa; esso viene sempre e comunque effettuato in asse.

Non molto comodo il modo con cui controllare le misure di un oggetto tracciato in precedenza. In luogo dell'oramai usuale doppio-click, <Opzione-click> o <Comando-click> sull'oggetto in questione, bisogna ricorrere alla palette "Measure" ed agire in un modo un po' laborioso.

Librerie, Griglie e Snap

Il programma consente anche la creazione di librerie di simboli che in questo caso vengono chiamati *celle*. Ogni 'cella' è dotata di un'origine, cioè di un punto che funge da perno, mentre ad ognuna di esse può essere aggiunta una breve descrizione.

È possibile lavorare anche con i 'gruppi' che differiscono dalle 'celle' (simboli) in quanto non vengono registrati all'interno delle librerie. Un gruppo può essere costituito da svariate primitive grafiche e può essere manipolato come una singola entità.

È ovviamente possibile impostare una griglia di lavoro secondo le proprie esigenze operando così in modo più preciso.

Per ciò che riguarda lo 'snap' ci si può 'attaccare':

- alla griglia grafica;
- alle primitive grafiche (agli estremi per un segmento di retta, al centro e sul perimetro per gli archi ed i cerchi, ai vertici per le poligonali, ecc.).

Personalizzazione

Chi ha già una certa esperienza con Macintosh apprezzerà senza dubbio la possibilità di personalizzare il programma scrivendo delle macroistruzioni (dette **User Commands**) contenenti gruppi di comandi, oppure creando addirittura nuovi menù.

Il tutto può essere poi compilato per una più rapida esecuzione. Grazie a questa 'apertura' verso l'esterno è possibile implementare all'interno del programma delle particolari procedure di lavoro.

Periferiche supportate

Tavolette

Oltre al mouse, il programma supporta tutte le maggiori tavolette ADB.

Stampanti e plotter

Oltre alla ImageWriter ed alla LaserWriter (ed a qualsiasi altra periferica PostScript) sono supportati, tramite il programma PlotFile, i seguenti plotter:

- Calcomp (906, 907, 960);
- Houston Instruments (DMP52 e DMP56);
- Hewlett-Packard (DraftMaster, DraftPro, 7440A, 7470A, 7475A, 7550A, 7580B, 7585B);
- Ioline (serie 3700);
- JDL 850.

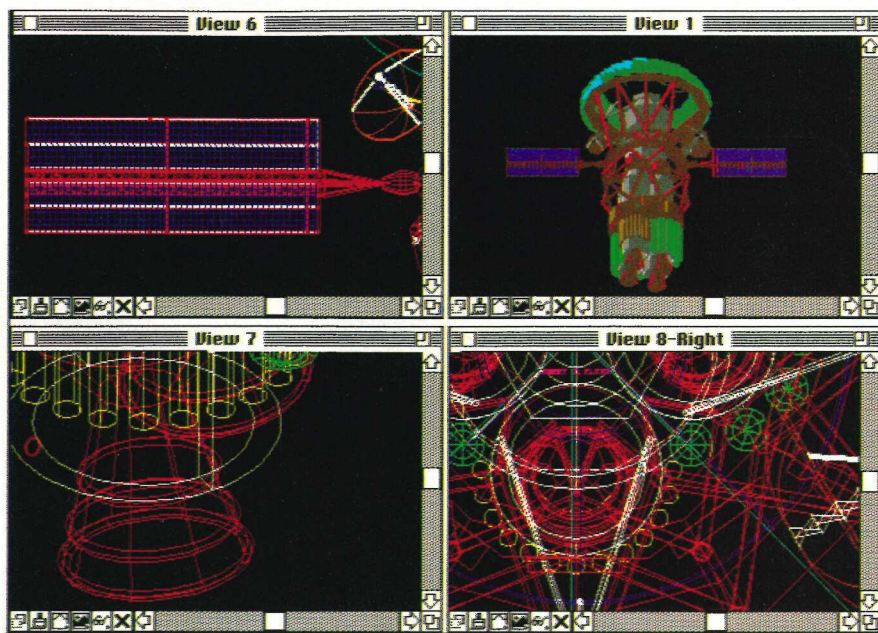



Figura 4: Quattro delle 'viste' operative del programma (se ne possono avere fino ad 8 contemporaneamente) che mostrano i vari lati di una stazione spaziale orbitante.

Tridimensionale

Come se tutto ciò non bastasse il programma è in grado di lavorare ottimamente nel tridimensionale. Esso ricade nella categoria dei cosiddetti 'modellatori di superfici' con cui si possono creare dei disegni altamente realistici.

Nei disegni tridimensionali possono essere tracciati fondamentalmente 4 tipi di elementi:

- superfici di proiezione;
- superfici di rivoluzione;
- volumi di proiezione (solidi);
- volumi di rivoluzione (solidi);

Il primo ed il terzo si ottengono proiettando, od estrudendo, un elemento piano.

Il secondo ed il quarto si ottengono ruotando un elemento piano.

Nella parte tridimensionale il sistema ausiliario di coordinate (ACS) può essere di tipo cartesiano, cilindrico oppure sferico.

In fase di disegno 3D vero e proprio il programma effettua la visualizzazione in modo 'wire-frame' per velocizzare le operazioni.

In un secondo tempo è possibile effettuare il 'rendering' dei disegni secondo 4 modalità:

- *Wireframe hidden line removal* - con cui viene effettuata la rimozione delle linee nascoste utilizzando la risoluzione dello schermo. L'immagine così visualizzata può essere copiata negli Appunti o registrata in formato PICT.
- *Filled hidden line removal* - con cui viene effettuata la rimozione delle linee nascoste e la colorazione delle superfici utilizzando la risoluzione dello schermo. L'immagine così visualizzata può essere copiata negli Appunti o registrata in formato PICT.
- *Edges hidden line removal* - con cui viene effettuata la rimozione delle linee nascoste utilizzando la risoluzione del disegno.
- *Visible surface shading* - con cui viene effettuata la rimozione delle linee nascoste e l'ombreggiatura delle superfici in base al tipo di illuminazione (naturale o puntiforme) impostata ed al

tipo di colore, riflessione e scabrosità degli oggetti. L'immagine così visualizzata può essere copiata negli Appunti o registrata in formato PICT. Questo 'modo' richiede un monitor a 256 colori. Le caratteristiche di riflessione e scabrosità di un particolare materiale (legno, acciaio, vetro, ecc.) possono essere poi registrate all'interno di un file esterno che il programma si incaricherà di leggere in questa fase di resa cromatica.

Impressioni Finali

Scoprire fino in fondo le caratteristiche di questo programma è pressoché impossibile data la sua vastità. Bisogna dire che Integraph ha lavorato molto bene per quanto riguarda l'integrazione di un programma nato ed evolutosi su computer strutturalmente diversi da Macintosh, abbracciando appieno l'interfaccia utente Mac. Un grosso appunto va fatto però alla casa americana per quanto riguarda la documentazione; sebbene con il programma venga fornita una manualistica dalle notevoli dimensioni, l'utente deve necessariamente essere un esperto nel campo per poter trovare risposte ad eventuali dubbi, vista la scarsa accessibilità delle informazioni contenute. Teniamo a ribadire il fatto che il programma non è consigliabile per l'utente poco esperto di Macintosh e dei CAD in generale.

È consigliato invece per i grossi studi di progettazione che hanno già utilizzato questo programma, od altri simili, su altre piattaforme ed intendono passare a Macintosh.

Le applicazioni più avanzate sono senza dubbio quelle industriali in generale (meccanica, impiantistica), oltre al settore cartografico, dove il programma può mettere in pratica le sue spiccate possibilità.

Alcune particolarità, quali la possibilità di collegarsi con il database relazionale Oracle per la conservazione di archivi, la possibilità dell'utilizzo in rete, l'architettura 'aperta', la parte tridimensionale che non ha nulla da invidiare a programmi già presenti sul mercato, la possibilità di importare disegni in formato DXF, rendono questo programma appetibile per coloro che necessitano di un grosso - ma anche complesso - sistema di Computer Aided Design.

MicroStation Mac è inoltre uno dei pochi CAD attualmente sul mercato in grado di funzionare anche in 'background'.

Le Prospettive

Una delle particolarità di MicroStation Mac è quella di poter essere 'personalizzato' mediante l'utilizzo di specifici moduli e librerie. L'ampia diffusione del pacchetto permetterà poi in futuro, anche in ambiente Macintosh, l'utilizzo congiuntamente ad altri programmi appositamente predisposti. Sarà ad esempio disponibile una specifica versione di Radar/Ch in grado di scambiare direttamente file nei due sensi con MicroStation Mac. In questo modo si viene a 'bypassare' l'eterno problema del trasferimento dei disegni tra un pacchetto e l'altro utilizzando i formati d'interscambio DXF o IGES.

I Moduli Aggiuntivi

Una delle prerogative più interessanti di MicroStation Mac è la possibilità di integrare il programma stesso con moduli aggiuntivi, che lo rendono particolarmente adatto ad affrontare specifiche applicazioni verticali.

Esiste attualmente una nutrita serie di questi moduli, prodotti in genere da software house indipendenti, ed alcuni di essi sono già disponibili anche per la versione Macintosh di MicroStation.
Di seguito ne elenchiamo alcuni.

DISEGNO MECCANICO
MEC-LIBR - *ITALSOFT*
Librerie dedicate al settore meccanico disponibili in forma modulare.

PIPING
L/ISO - *Logos*
Modulo software creato per rendere più facile il disegno piping isometrico 3D. Gestisce inoltre la vasta biblioteca di componenti e cura la redazione di una lista completa dei materiali utilizzati.

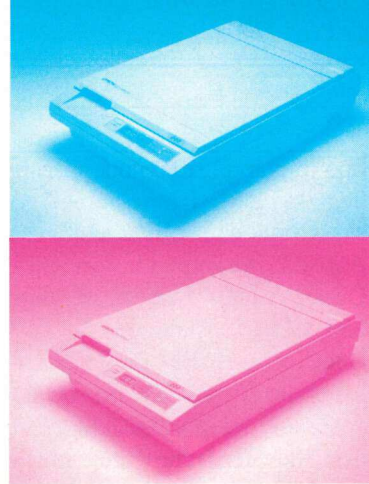
DISEGNO ELETTRICO
EleCELL - *Esalab*
Libreria contenente circa 300 simboli elettrici.

DISEGNO CAM
The Gibb System - *Gibbs and Associates*
Gibbs System è un pacchetto software che include tutti i programmi necessari al fine di dare la possibilità all'utente di usare un sistema CAM molto potente, inclusa la generazione ed il caricamento di un programma di controllo numerico per gestire macchine NC/CNC.

DISEGNO CARTOGRAFICO
KARTO - *ITALSOFT*
Modulo di cartografia creato per MicroStation Mac che consente l'estensione di alcune funzionalità per la risoluzione di problematiche legate alla cartografia.

DISEGNO IMPIANTISTICO
TermoCELL - *Esalab*
Libreria contenente circa 150 elementi di impiantistica.

DISEGNO ARCHITETTONICO
ArchStation - *C/Ware*
Modulo architettonico di MicroStation Mac che consente di estendere le funzionalità del programma nel settore architettonico.
ArchiCELL - *Esalab*
Libreria contenente circa 300 simboli architettonici.

Produttore: Intergraph
Distributore: Italsoft
Prezzo: 8.000.000 + IVA
Tipo: CAD
Versione: 3.5
Requisiti Hardware: Mac II (possibilmente con coprocessore matematico), IIx, IIcx, IIci ed SE/30 ed almeno 2 MB di RAM (almeno 4 MB per l'utilizzo sotto MultiFinder).
Consigliabile l'uso di schermi da 19" o 21" (in b/n o 256 grigi/colori). Il programma viene fornito con una 'chiave hardware' da inserire lungo il cavo della tastiera (ADB).
Requisiti software: System 6.0.2 o superiore.
Concorrenti: TopCAD, VersaCAD, AutoCad, Mac Bravo!

Al giorno d'oggi non ci si può stupire più di nulla; eppure, questo scanner a colori 'hand held' è talmente prodigioso da lasciar di stucco chiunque. Oltre a fornire prestazioni di buon rilievo con il minimo ingombro, ClearScan mette a disposizione sofisticate opzioni per il trattamento di immagini digitalizzate.

In vetrina: ClearScan

di Gianfranco Paggin

Fino a pochi anni fa nessuno se lo sarebbe proprio immaginato... Ebbene, una piccola azienda americana è riuscita nell'impresa di realizzare un minuscolo, stupefacente scanner a colori tascabile (!), il CLEARSCAN.

Gli scanner sono finora sempre stati considerati apparecchi 'non removibili', logisticamente costretti a stare immobili su di un ripiano a 'far compagnia' al computer; d'ora in poi, nuovi orizzonti si schiudono per queste apparecchiature e questo incredibile ClearScan ne mostra chiaramente le possibilità di sviluppo.

L'apparecchio viene fornito insieme ad una scheda di interfaccia SCSI, ad un manuale, peraltro breve ma abbastanza completo, e ad un dischetto col software di gestione.

L'apparecchio è in grado di fornire immagini a colori o 256 livelli di grigio con un massimo di 2.5 pollici di larghezza e di 5 in altezza su tutti i modelli di Mac II (SE/30 compreso, se dotato di scheda e monitor a colori).

L'installazione è molto semplice: nel caso non siano connesse al Mac altre periferiche basta collegare l'adattatore alla presa SCSI del computer; nel caso opposto, invece, ClearScan potrà essere inserito 'in cascata', ma, essendo terminato internamente, dovrà essere posizionato preferibilmente all'ultimo posto della 'daisy chain'.

Come senz'altro i nostri lettori sapranno, ogni apparecchio di tale catena deve essere contrassegnato da un diverso 'ID number', ossia da un numero di identificazione, per cui bisognerà di controllare che quello dello scanner non sia già in uso; nel caso lo fosse, è presente un selettore sul retro dell'adattatore che ne permette una facile modifica.

Figura 1: Ecco come si presenta il piccolo stupefacente ClearScan; nonostante le contenute dimensioni è in grado di offrire prestazioni paragonabili a quelle di scanner tradizionali di buona qualità.

Basterà quindi collegare lo scanner vero e proprio all'adattatore SCSI, alimentarlo, accenderlo, avviare il Mac e lanciare il software di gestione, avendo l'accortezza di effettuarne magari una copia di riserva.

Il procedimento di scanning è incredibilmente semplice: basta selezionare dal menù "Scan" l'opzione "Start Scanning" e far scorrere (lentamente) lo scanner sul documento da leggere, tenendone premuto il pulsante operativo; nella finestra nel frattempo creatasi comincerà simultaneamente a formarsi l'immagine risultante.

Essa può essere registrata in tre modalità: copiandola nell'Archivio

Appunti; come file individuale PICT, TIFF o MacPaint; oppure sempre come file individuale ma in formato ClearScan, un formato che permette di poter recuperare in qualsiasi momento immagini digitalizzate per poterle modificare con le varie operazioni di image processing a disposizione (che vedremo in seguito).

Non è comunque possibile caricare immagini PICT, TIFF o MacPaint e poi salvarle in formato ClearScan.

Ma andiamo ora ad analizzare alcune interessanti caratteristiche di ClearScan.

Sotto il menù "Scan", oltre al già citato "Start Scanning", è presente la funzione "Setup Scanner..." che ha il compito di settare (in centimetri e pollici) l'area globale della finestra su cui effettuare lo scanning e di visualizzare la quantità di memoria richiesta per l'operazione.

Dal menù "Edit" segnaliamo l'opzione "Select Format" che permette di selezionare un'area all'interno dell'immagine processata secondo tre unità di misura (punti, millimetri e pollici) evitando così all'utente problemi di decodificazione e calcolo.

Dallo stesso menù, l'opzione "Rotate Window" permette di effettuare rotazioni dell'immagine di 90° in 90°.

Ma il menù senz'altro più interessante è quello che va sotto il nome di "Image": tramite l'opzione "Image Preference...", è possibile infatti impostare il trattamento dell'immagine digitalizzata secondo 4 modalità ben distinte (*Color 256 tones*, *Dithered 4096 colors*, *Grayscale 16 tones* e *Grayscale 256 tones*). L'operazione viene eseguita poi tramite il comando "Create Image"; generalmente, con *Color 256 tones* si ottiene una maggiore definizione globale.

"Change Palette..." offre poi la possibilità di dare più o meno 'calore' all'immagine, di regolarne la luce, di variarne la densità di colore e di rovesciarne la palette; il comando "Map to Image" poi applica all'immagine le regolazioni eventualmente effettuate sulla palette.

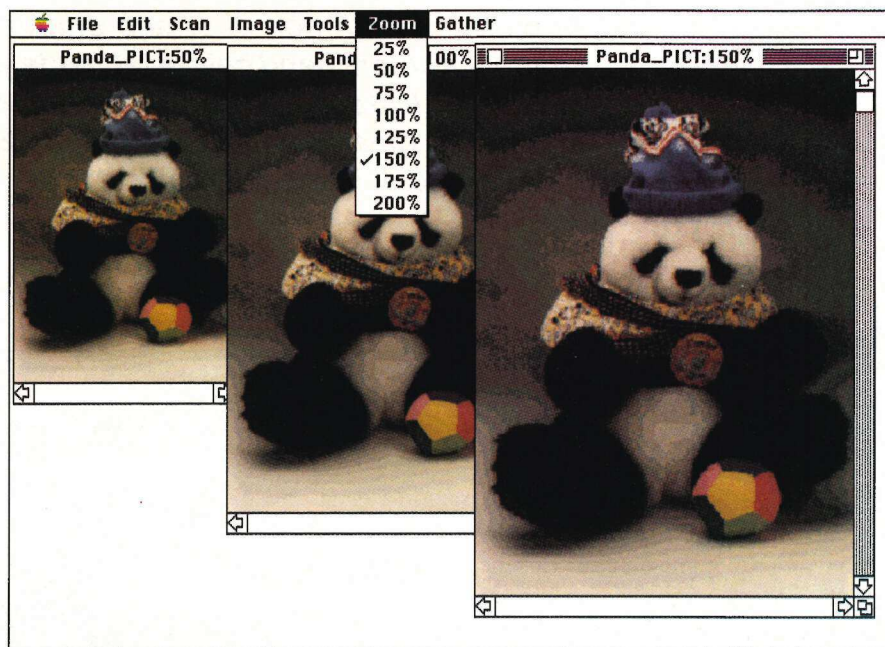



Figura 2: Il software di ClearScan dà la possibilità di ingrandire l'immagine secondo 8 diverse percentuali di zooming.

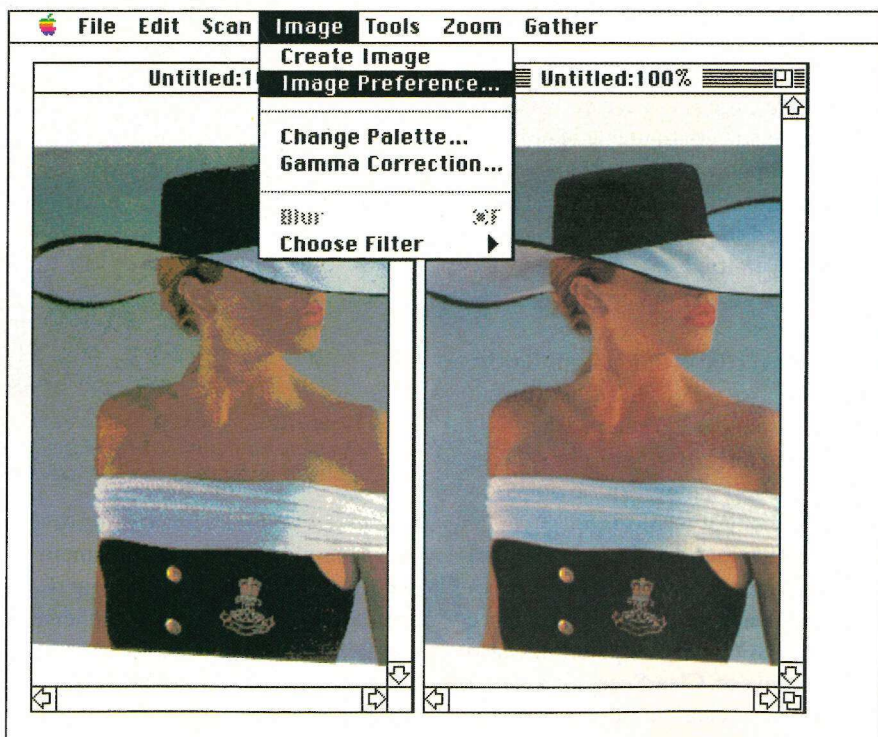



Figura 3: ClearScan offre 4 particolari modalità per il trattamento delle immagini digitalizzate: "Color 256 tones", "Dithered 4096 Colors", "GrayScale 16 tones" e "GrayScale 256 tones". Ecco un esempio di come un immagine possa essere migliorata con una di queste modalità. A sinistra l'originale, a destra l'immagine 'trattata' con "Color 256 tones".

L'opzione "Gamma Correction..." serve a regolare la sensibilità dello scanner nell'interpretazione dei valori RGB; l'asse Y (verticale) corrisponde alla luminosità, mentre l'X (orizzontale) corrisponde al contrasto; per mezzo di questa modalità si possono anche realizzare effetti speciali particolarmente efficaci.

La funzione "Choose Filter", infine, contiene una serie di 'artifici' per ottimizzare o modificare la riuscita finale di un'immagine: "Blur" attenua la definizione dell'immagine, "Sharpen Edge" fornisce una bordatura più marcata e decisa all'immagine nell'area selezionata, "Reduce Noise" serve a 'pulirla' da eventuali righe od imperfezioni, "Shadow" produce un suggestivo effetto di ombreggiatura, mentre "Dither", infine, può essere utilizzato secondo varie modalità: Normal, Dots, Spiral, Horizontal, ecc., oppure anche secondo direttive definibili dall'utente tramite il comando "Make Dither...".

Garantiamo che l'effetto (spesso combinato) di queste operazioni di ottimizzazione produce risultati di ottima qualità.

È presente, poi, un menù "Tools" dedicato agli strumenti "Selection", "Lasso", "Oval" e "RoundRect"; essi hanno la funzione di selezionare secondo diverse forme l'area dell'immagine da trattare.

Con una funzione di zooming le immagini possono poi venir ingrandite o ridotte secondo una scala che va dal 25% al 200%.

Un'altra interessantissima funzione messa a disposizione da ClearScan è il comando "Gather Image", che serve ad incollare varie immagini in un insieme compatto, complessivamente passibile di interventi grafici secondo le procedure già esaminate.

Tale funzione può risultare estremamente utile nel caso in cui le limitate dimensioni di ClearScan impediscano la completa digitalizzazione di un'immagine troppo grande; un particolare comando come "Gather Image", infatti, consente di riunire i vari pezzi a mo' di collage. L'immagine risultante può poi essere salvata in PICT o in altri formati.

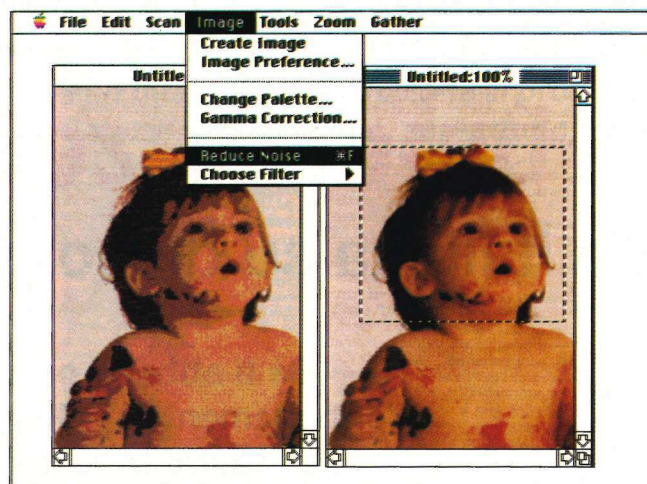



Figura 4: Come è possibile vedere da quest'immagine, si possono delimitare aree all'interno delle quali far operare i 'filtri' che il software di ClearScan mette a disposizione.

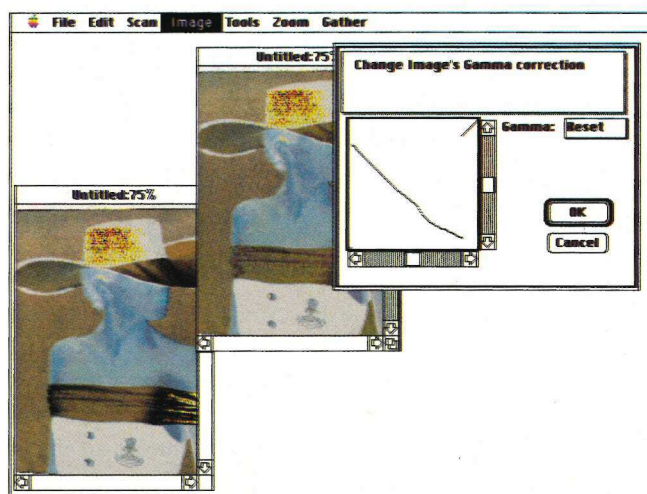



Figura 5: Con l'opzione "Gamma Correction" è possibile controllare in modo rapido ed efficace i parametri cromatici dell'immagine, cosiccome produrre particolari effetti speciali.

Al fine di fugare eventuali dubbi e difficoltà è sempre presente una funzione di help sotto il menù "Mela".

In conclusione, possiamo dire che siamo rimasti veramente entusiasti di questo apparecchio le cui prestazioni estremamente positive hanno scacciato qualsiasi pregiudizio limitativo (generato dalle ridotte dimensioni) riguardo le sue potenzialità.

Il costo riteniamo che sia complessivamente adeguato, soprattutto se si considera che ClearScan non ha, almeno in questo momento, rivali.

Insomma, ClearScan funziona ottimamente, costa il giusto, si installa facilmente, è tascabile... cosa si può desiderare di più?

Produttore: NCL
Distributore: Hi-Tech
Prezzo: L.1.490.000 + IVA
Versione: 1.04
Tipo: Scanner a colori 'hand held'.
Requisiti hardware: Mac SE/30 (con scheda e monitor a colori), II, IIx, IIcx, IIci e System 6.02 o superiore.
Valutazione: Si tratta di un prodotto senza dubbio valido, in grado di fornire buone prestazioni dando consistenti vantaggi in termini di ingombro. Oltre alla modalità a colori, molto interessante anche la gestione dei 256 livelli di grigio.
Concorrenti: nessuno.

Regala o regalati... HyperGazette!

La rivista italiana su disco per Macintosh

Se ti abboni o rinnovi l'abbonamento ad HyperGazette avrai in regalo:

- il meglio di HyperCard: 6 dischetti con i migliori stack

oppure

- un PDS Pack a tua scelta!

Benvenuto in
HyperGazette

DESIDERO:

Rinnovare l'abbonamento ad HyperGazette
Sottoscrivere un abbonamento ad HyperGazetteper 6 numeri a L.90.000.
Desidero ricevere un numero di saggio di HyperGazette a L.15.000.

Inviatemi in regalo: 6 dischetti "Il MEGLIO DI HYPERCARD"
oppure
uno dei seguenti PDS PACK:

DESK ACCESSORY	- 5 dischi
GRAFICA #1	- 6 dischi
MAC II #1	- 6 dischi
UTILITY #1	- 6 dischi
MUSICA #1	- 6 dischi

NOME ____________________ COGNOME ____________________
PROFESSIONE ____________________
INDIRIZZO ____________________
CITTÀ E CAP ____________________ TELEFONO ____________________
DATA ____________________
FIRMA ____________________

Pagherò mediante:

assegno bancario o circolare non trasferibile intestato a: Soft Publishing S.r.l.
Viale dell'Industria, 52 - PADOVA

contrassegno più le spese postali (al ricevimento del primo dischetto e del regalo)

Oramai le applicazioni per l'office automation stanno prepotentemente venendo alla ribalta nel mondo informatico; con HyperTel la SoftLab di Ferrara propone un'interessante soluzione al problema dell'organizzazione degli appuntamenti di lavoro e, soprattutto, delle comunicazioni telefoniche.

In vetrina: HyperTel

di Gianfranco Acerbi

Che cos'è HyperTel?

HyperTel è uno strumento di produttività individuale. È il primo sistema italiano integrato di automazione telefonica in grado di trasformare il Macintosh in un telefono intelligente.

HyperTel è un prodotto hardware e software ed è pertanto composto da un'interfaccia telefonica da collegarsi all'uscita audio del computer e da un programma di controllo sviluppato con HyperCard.

L'interfaccia è realizzata all'interno di una minicassa acustica amplificata che riproduce i suoni generati dal computer e si converte in amplificatore telefonico quando riceve gli impulsi di selezione telefonica. Alla risposta dell'interlocutore, sollevando cioé la cornetta, HyperTel si scollega automaticamente. Un apposito regolatore dà la facoltà di controllare l'intensità del volume in modo senza dubbio più comodo che tramite il Pannello di Controllo. Utilizzando l'uscita audio del computer, HyperTel lascia libere le due preziose porte seriali per altri usi; inoltre, essendo impiegato anche come combinatore telefonico, può sostituire vantaggiosamente in questo senso un modem.

Una delle caratteristiche di fondo di HyperTel è di integrare le funzioni d'uso del telefono al concetto di agenda multipersonale; è infatti possibile registrare gli appuntamenti in un'agenda utilizzabile in modo autonomo da più persone (fino a 6), visualizzandoli velocemente in sequenza; inoltre, gli appuntamenti giornalieri vengono riportati automaticamente in un planning mensile al fine di avere una visione globale del tempo occupato dagli appuntamenti e di quello libero nell'arco dell'intero mese. Merita un'annotazione particolare il calendario dell'agenda che dà la facoltà di spostarsi nell'arco del mese (o dei mesi) con un semplice 'click'.

Figura 1: La finestra che permette di impostare le configurazioni; fino a 6 persone possono disporre dell'agenda in modo indipendente.

Non è comunque da meno l'altra componente principale del programma, la rubrica telefonica; in effetti, per ogni nominativo è a disposizione una scheda nella quale si possono annotare Nome e Cognome, Ditta, Indirizzo e tre numeri telefonici; anche qui, come in ogni altra zona del programma, basta cliccare sull'icona del telefono per chiamare la persona desiderata; nel caso di numero occupato c'è la possibilità di inserirlo in una 'coda' per richiamarlo all'occorrenza.

È anche presente la funzione "Numeri Frequenti", una sorta di lista in cui inserire i nominativi (e i numeri relativi) delle persone con cui si ha più spesso a che fare; tale lista è richiamabile in modo molto rapido senza dover operare la ricerca per mezzo della rubrica.

Il programma ha, come del resto la maggior parte di quelli di moderna impostazione, le opzioni di importazione ed esportazione dei dati in formato

testo, nonché la possibilità di stampare la rubrica completa che vi è contenuta secondo diverse impostazioni sia sotto forma di elenco sia come serie di etichette.

Naturalmente, oltre ad entrare in funzione per i numeri segnati nella rubrica o per quelli segnati nella 'lista di attesa', HyperTel, grazie alla sinergia tra le diverse componenti del programma, permette di comporre il numero direttamente dal Macintosh; basta selezionarlo (in qualsiasi punto dell'agenda esso sia) e premere il pulsante con l'icona del telefono.

Requisiti per l'uso e note tecniche

Come già accennato, il software di HyperTel è stato sviluppato con il linguaggio HyperTalk, perciò dovrà essere presente nel disco fisso la versione italiana 1.2.2 di HyperCard o superiore.

HyperTel può funzionare con centralini a selezione sia dedicata che in multifrequenza; nel caso di impianti intercomunicanti a quattro fili l'installazione può essere fatta all'ingresso della linea urbana, ma, con ogni probabilità, non è per questo tipo di impianti che HyperTel è stato pensato. Il combinatore di HyperTel simula un normalissimo telefono a due fili, comunemente denominato BCA, e può quindi essere impiegato in tutti gli ambienti in cui sono installati questi telefoni (abitazioni private e uffici con centralini aziendali classici).

Ne suggeriamo l'impiego con Multifinder al fine di velocizzare le opzioni di ricerca e di poter tornare, dopo aver effettuato la telefonata, rapidamente al programma precedentemente aperto.

HyperTel è facilmente installabile dall'utilizzatore in pochi minuti: basta infilare uno spinotto nella presa audio del Macintosh ed un altro spinotto nella presa ADB ed infine connettere la spina telefonica alla presa del telefono.

Nel caso si abbia un Mac Plus bisogna richiedere al momento dell'ordine un alimentatore perché tale computer, non avendo la presa ADB, non è in grado di erogare energia all'apparecchio.

Figura 2: La finestra di configurazione della linea telefonica abilita la linea a seconda del tipo di impianto posseduto.

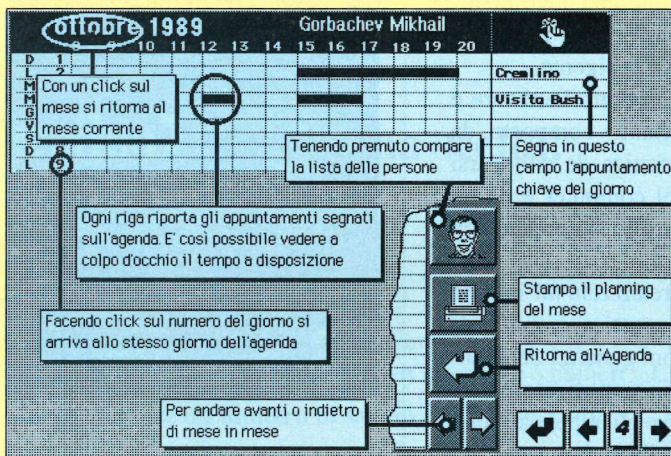



Figura 3: In HyperTel gli aiuti sono realmente utili; il manuale è comunque sufficientemente esauriente.

Figura 4: La finestra della Rubrica Telefonica rende l'idea dell'utilità intrinseca di HyperTel.

Il pacchetto viene fornito con un INIT denominato **QuickTel**; questo INIT, una volta installato nella Cartella Sistema, dà la possibilità di poter utilizzare l'interfaccia di HyperTel mentre ci si trova in qualsiasi altra applicazione, senza dover necessariamente disporre di HyperCard. Anche in questo caso la procedura operativa è molto semplice: si deve selezionare QuickTel dal Pannello di Controllo, posizionare il cursore all'interno di un campo e battere la sequenza di numeri desiderata; quindi selezionare il numero da chiamare, copiarlo con il solito <Mela+C> e battere il tasto di chiamata.

I tasti di chiamata, ripetizione o sgancio possono essere programmati dall'utente per non entrare in conflitto con i tasti attivi in altri programmi in uso.

Un'interessante applicazione è quella di comporre numeri presenti sull'anagrafica aziendale anche su mainframe o minicomputer con il Macintosh in emulazione di terminale.

Oltre alla versione standard la SoftLab propone direttamente agli sviluppatori della piattaforma Apple Macintosh il **Developer's Kit**, concepito per integrare facilmente i vantaggi della tecnologia HyperTel all'interno di applicazioni verticali (ad esempio per aggiungere funzioni di chiamata telefonica all'interno di un'anagrafica clienti).

Figura 5: Come si può vedere da questa schermata l'Agenda è configurata proprio secondo le esigenze di un ufficio, con richiami a date o ad altre schede del programma.

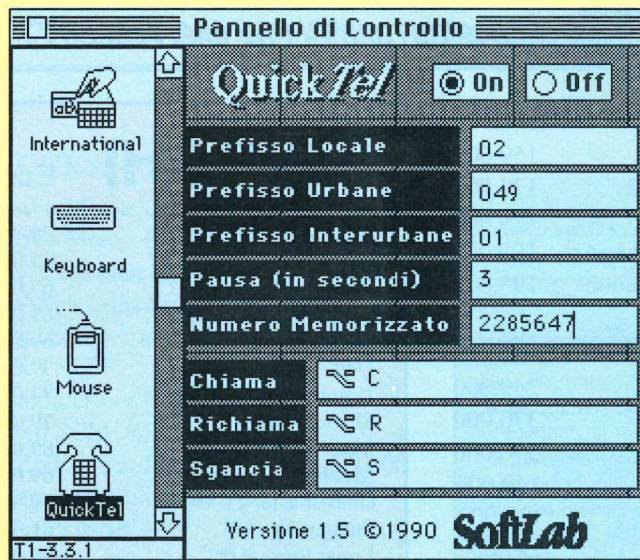
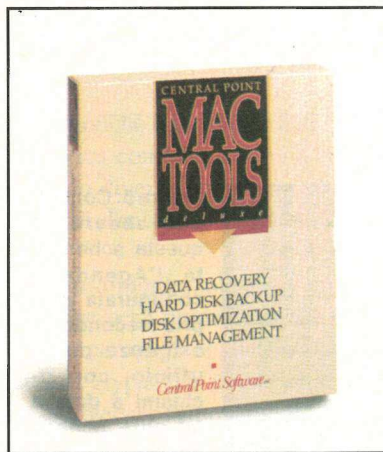



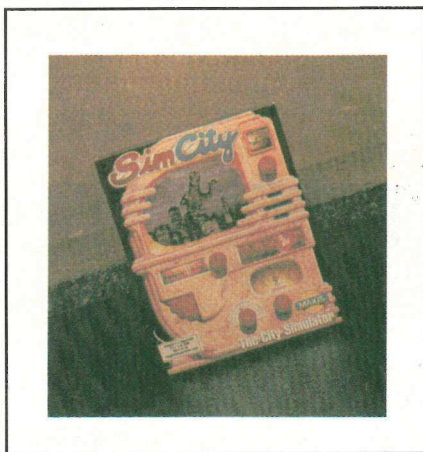
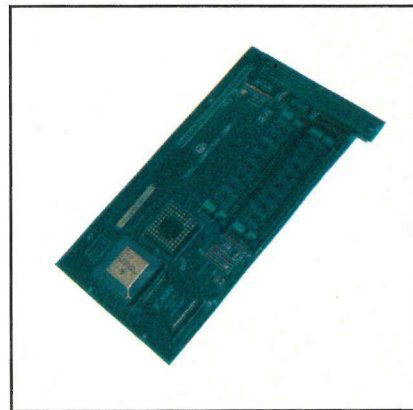
Figura 6: Con QuickTel si ha la possibilità di chiamare, al di fuori di HyperCard, qualsiasi numero.

In particolare, il Developer's Kit comprende uno stack di HyperCard con le risorse suono e XCMD di controllo dell'interfaccia, un documento 4th Dimension 2.0 con risorse suono, un esempio applicativo su come 'costruire' dei pulsanti per controllare l'interfaccia, routine esterne per il controllo del volume (MiscSTUFF) e l'INIT QuickTel.

Per concludere, HyperTel è senza dubbio un prodotto interessante, utile e ben realizzato, soprattutto nella parte software; bisogna tuttavia rilevare che un buon funzionamento è in diretta relazione alla 'pulizia' delle linee telefoniche (che in Italia tutti sappiamo non essere particolarmente affidabili).

Per quanto riguarda il prezzo, HyperTel si dimostra tutto sommato abbastanza competitivo, considerando anche la cura profusa nella realizzazione del prodotto, della confezione e della manualistica.

Produttore: SoftLab
Distributore: Elcom
Prezzo: L.398.000 + IVA; Developer's Kit L. 980.000 + IVA
Versione: 1.5
Tipo: Sistema per la gestione di appuntamenti e telefonate.
Requisiti hardware: Mac Plus, SE, SE/30, Portable e serie II. HyperCard 1.2.2 (italiano) o superiore.
Valutazione: Si tratta di un prodotto molto valido, in grado di organizzare in maniera realmente efficace la gestione degli appuntamenti e delle telefonate. Qualche problema con linee telefoniche 'intasate'.
Concorrenti: nessuno.

Da Altsys una soluzione completa per la creazione e l'elaborazione di font PostScript.
The Art Importer L. 249.000 - Metamorphosis L.370.000 - Fontographer 3.0 L. 590.000.

Finalmente è possibile trasportare Mac, tastiera ed eventuali periferiche in modo sicuro e pratico.
Borsa MacPlus/SE L.99.000

Grandi prestazioni con le schede acceleratici Marathon disponibili per Mac SE, SE/30, II.
Schede Marathon da L. 990.000.

Software Point

MacMail Division

Tel.049/8070287 - Fax 049/776980

Vendita per corrispondenza

Encore	660.000
MasterTracks Jr.	249.000
MasterTracks Pro 4	490.000
NoteWriter II	590.000
Professional Composer	590.000
Performer	590.000
Interfaccia MIDI Passport	190.000
Finale 2.0	1.190.000
MusicProse	349.000

SCIENTIFICI

DesignScope	460.000
LogicWorks	360.000
Mathview Professional	460.000
StatView II	670.000
StatView SE	540.000
DataDesk Professional	720.000
Milo	370.000
Expressionist	170.000
Theorist	470.000

UTILITY

Virex	119.000
Antitoxin	125.000
Fedit Plus	66.000
Tempo II	190.000
DiskExpress II	129.000
Font DA Juggler Plus	99.000
Master Juggler	119.000
SuitCase II	119.000
Mac Tools	199.000
Copy II Mac 7.2	59.000
S.U.M. II	199.000
SAM 2.0	125.000
Gofer 2	129.000
Fastback II	249.000

ACCESSORI

Turbo Mouse (Mac Plus)	239.000
Turbo Mouse (Mac SE-II)	239.000
Joystick (Mac Plus)	125.000
Joystick (Mac SE-II)	125.000
Connettori AppleTalk comp.	59.000
Cavo SCSI computer-periferica	29.000
Cavo SCSI periferica-periferica	29.000
Filtro antiradiazione Mac Plus-SE	170.000
Filtro antiradiazione monitor 13"	220.000
Filtro antiradiazione monitor 19"	390.000
Borsa Mac Plus/SE	99.000

SUPPORTI MAGNETICI

Dischetti 3,5" DSDD (10)	22.000
Dischetti 3,5" HD 1.4 Mbyte (10)	52.000
Cartucce SyQuest 44 Mbyte	170.000

SCHEDE ACCELERATRICI

Marathon MSE1	990.000
Marathon MSE2	1.390.000
Marathon MSE3	1.390.000
Marathon MSE4	1.390.000
Marathon 030X	990.000
Marathon 030 SE/30	990.000
Marathon Racer	490.000

Condizioni di Vendita

- Tutti i prodotti sono originali, dotati di regolare garanzia del produttore o distributore.
- Gli ordini vengono evasi immediatamente secondo disponibilità di magazzino. In caso di prodotti non subito disponibili, completeremo l'evasione dell'ordine appena possibile.
- Il materiale non funzionante viene sostituito immediatamente.
- I prezzi riportati sono IVA esclusa.

Spedizione

- Postale, mediante pacco raccomandato urgente.
- Tramite Corriere Espresso di nostra competenza.

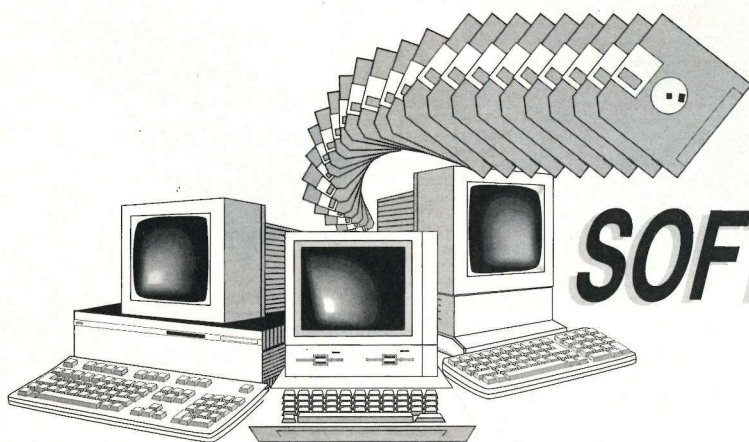
Pagamento

- Anticipato, mediante vaglia postale, vaglia telegrafico, assegno bancario o circolare intestato a: Software Point - Padova. Aggiungere all'importo L.7000 per spedizione postale e L.16.000 per spedizione con Corriere Espresso.
- C/ASSEGNO, comprensivo delle spese di spedizione.

Condizioni particolari di pagamento per Università, Enti, Istituti di Ricerca, Aziende Certificate.

Come Ordinare

- Per telefono 049/8070287 - 9/12.30 e 15.30/18.30.
- Per Fax 049/776980.
- Per Posta: Software Point - C.P.628 - 35100 Padova.

RICHIEDETE IL CATALOGO COMPLETO DEL MATERIALE DISPONIBILE.

Sub Battle Simulator

Tipo: Sub Battle Simulator **Prezzo:** 109.000 + IVA
Prodotto da: Epyx
Distribuito da: Hi-Tech - Riv. T. Da Camposampiero, 26 - 35122 Padova
Versione: 1.0c

Nel panorama dei giochi a colori per Macintosh II sono ormai reperibili diversi simulatori, tutti molto ben realizzati e in grado di sfruttare a fondo la macchina per quanto riguarda le doti cromatiche e 'velocistiche', ma mancava ancora un gioco di simulazione di guerra sottomarina.

L'americana Epyx, dopo le versioni già uscite in ambiente Amiga/Atari e non ultima quella per Apple IIGS, ha pensato di colmare questa lacuna introducendo la versione per Macintosh II del suo ormai famoso "Sub Battle Simulator", attualmente il più completo fra i simulatori di guerra sottomarina disponibili per il mercato del personal computing (da ricordare l'ormai mitico Silent Service).

Il gioco è impostato in maniera tutto sommato abbastanza classica per un simulatore, ovvero tutto funziona tramite pulsanti e pulsantini disposti in varie aree dello schermo, che si può suddividere in cinque zone fondamentali che elenchiamo di seguito.

Figura 1: La schermata introduttiva di Sub Battle Simulator basta da sola a dare un saggio della qualità grafica del gioco.

La prima, in posizione centrale, è quella adibita ai pulsanti che seleziona-

no il dispositivo di osservazione (periscopio, binocolo o torretta del sottomarino, nonché la rappresentazione degli schermi del radar e del sonar) e la funzione del display (mappa, vista laterale del sottomarino o rapporto danni). Le finestre del display e del dispositivo di osservazione occupano la zona rispettivamente sinistra e destra dello schermo, permettendo in questo modo di controllare in maniera efficace la posizione e lo 'stato di salute' del sottomarino.

Le ultime due zone sono dislocate nella parte bassa dello schermo: a sinistra possiamo trovare i dispositivi di navigazione, con vari strumenti che permettono di regolare/controllare la profondità, la velocità, la direzione del sottomarino e l'angolo di osservazione rispetto alla prua di quest'ultimo. Sulla parte destra si trovano invece i comandi delle armi di bordo (siluri, mitraglietta, cannoncino, eccetera), oltre ai comandi operativi del sottomarino (immersione, emersione, ecc.).

Le opzioni preliminari da settare riguardano la nazionalità (tedesca o americana) del comandante (il giocatore) e la missione che si desidera simulare (ve ne sono parecchie ambientate nelle due Guerre Mondiali, ma quelle antecedenti il 1943 non sono accessibili ai comandanti americani), dopodichè si è pronti a dare battaglia.

All'inizio del gioco ci si ritrova nelle vicinanze della flotta nemica e spesso si possono anche scorgere le navi che la compongono già ad occhio nudo dalla torretta del sommergibile (anche se restare in superficie non è molto consigliabile).

Per muoversi basta semplicemente selezionare il tipo di propulsore (diesel per spostamenti veloci e quando non ci sono navi nemiche in giro, elettrico per insinuarsi silenziosamente nel quadrante nemico) e impostare velocità e direzione. Per queste regolazioni basta agire sugli indicatori della zona comandi muovendo l'ago sull'impostazione desiderata (ad esempio 10 miglia orarie N-E), oppure cliccando con il mouse sul valore desiderato: un indicatore digitale

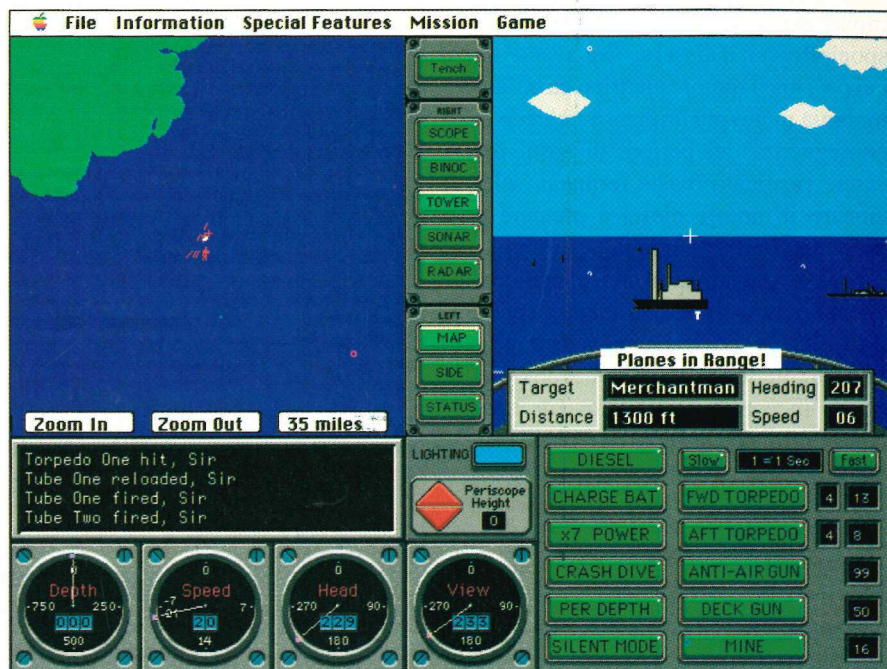



Figura 2: Durante i combattimenti è sempre possibile andare sulla torretta per rendersi visivamente conto della situazione. Si noti il computer di bordo che segnala tipo, distanza e velocità della nave nemica.

Figura 3: Faceva troppo caldo per restare in coperta, meglio usare il periscopio. Nel frattempo l'aviazione si dà da fare per affondarci.

mostrerà con maggior precisione il settaggio effettuato. La stessa procedura di regolazione si deve effettuare anche per gli altri due strumenti (profondità e angolo di osservazione), mentre nel caso ci si volesse immergere a 'quota periscopica' basterà premere il pulsante denominato "Peri Depth". Occorre stare

molto attenti comunque all'energia disponibile: con il diesel si 'tira avanti' un bel po', ma il motore elettrico ha un'autonomia molto più limitata e richiede di conseguenza dei periodi di sosta per essere ricaricato (basta fermarsi, selezionare il motore diesel e premere il pulsante "Battery Charge").

La fase più emozionante, comunque, è senza dubbio il combattimento: a parte il fatto che ogni nave nemica ha le proprie caratteristiche, e alcune possono essere di conseguenza affondate solo con determinate armi tra quelle in dotazione al nostro sottomarino, si avrà contro non solo la marina ma anche l'aviazione (evidentemente tra le navi nemiche c'è anche qualche portaerei), e si dovrà pertanto stare attenti al messaggio "Planes in range" (aeroplani a tiro) che ci dà il nulla osta all'uso della mitraglietta di prua (sempre che ci si trovi in superficie).

Usare le armi risulta piuttosto semplice ed intuitivo: ad esempio, per 'silurare' una nave nemica basta prendere la mira (ovvero fare click sulla relativa sagoma in modo da posizionare correttamente il cursore che appare nell'area dedicata alla grafica) e poi premere su uno dei pulsanti "Torpedoes", a seconda che l'angolo di osservazione sia verso prua o verso poppa (non si può certo sparare ad una nave che sta a poppa usando le camere di lancio di prua!).

Tutto sommato meno intuitivo risulta invece orizzontarsi con il sottomarino, ma è solo questione di abituarsi al fatto che esistono due distinte angolazioni, una per la nave e l'altra per il dispositivo di osservazione, dopodichè tutto fila liscio. A tutto questo va aggiunta la possibilità di far parlare il Mac, che puntualmente risponderà con un messaggio inerente l'operazione effettuata. Se, per esempio, desideriamo caricare le batterie e non è selezionato il motore diesel, il computer (grazie al noto MacinTalk) ci risponderà che non è possibile effettuare l'operazione.

Per concludere questo articolo possiamo dire che Sub Battle Simulator rappresenta sicuramente un ottimo acquisto per gli appassionati di simulazioni marine o belliche in genere: completo, graficamente ben realizzato e molto intuitivo nell'uso. L'unico neo consiste nella velocità non eccessivamente elevata, cosa alla quale si può comunque ovviare tramite un'opzione che consente di aggiornare ad ogni secondo la situazione a video come se in realtà fossero passati trenta secondi, eliminando così fastidiose attese che, a dir la verità, non sono poi troppo frequenti.

Figura 4: Tra le varie opzioni non manca un completo 'catalogo' delle navi nemiche, con tanto di dati tecnici e possibilità di variare l'angolo di osservazione.

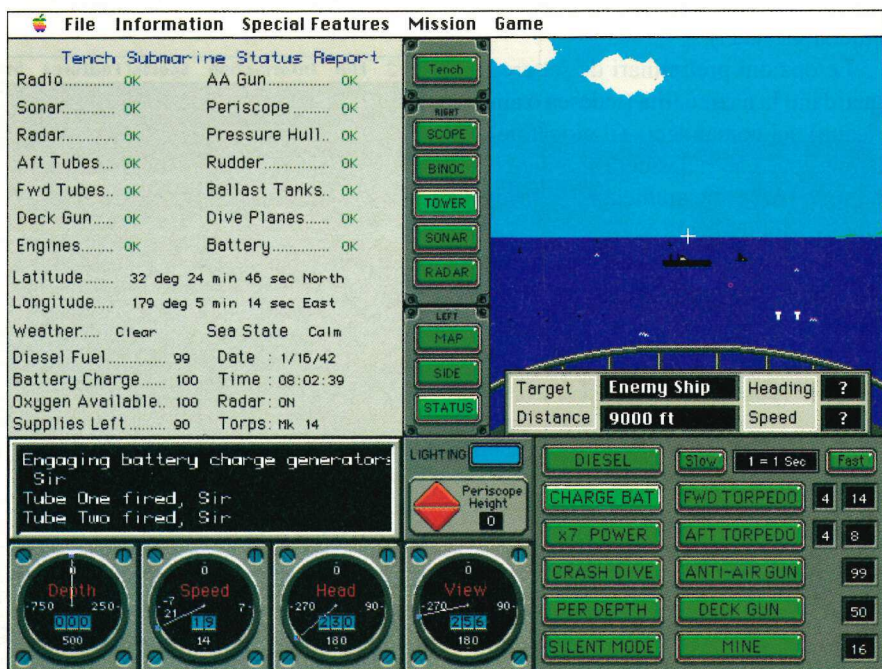



Figura 5: Lo specchietto riassuntivo delle varie voci riguardanti lo status del sottomarino e la sua posizione relativa.

the Manhole

Tipo: gioco **Prezzo:** 99.000 + IVA (CD-ROM: 139.000 + IVA)
Prodotto da: Activision
Distribuito da: Hi-Tech - Riv. T. Da Camposampiero, 26 - 35122 Padova
Versione: 1.2

Questo the Manhole (=il tombino), che si avvale di HyperCard, prodotto dalla celeberrima casa californiana Activision, è senza dubbio un programma sorprendente.

Il fatto è che the Manhole non può essere inserito in nessuna delle categorie in cui siamo abituati a classificare il nostro software: non è un gioco nel senso vero della parola, non è un'avventura grafica e non è nemmeno un programma educativo in senso stretto.

Ebbene, the Manhole si potrebbe definire un libro di favole interattivo stupendamente illustrato e totalmente dedicato al puro divertimento.

Il programma è, oramai lo avrete intuito, pensato soprattutto per un'utenza di bambini ed uno dei propositi principali di the Manhole è proprio quello di stimolarne ed appagarne la curiosità, senza però cadere nel didatticismo proprio di molti programmi educativi.

Un bambino che si trovi a giocare con the Manhole, infatti, resterà estasiato dal fatto di trovarsi perfettamente a suo agio a gironzolare e curiosare per un mondo a lui parzialmente noto ma sempre misterioso ed affascinante, quello delle favole, in grado di stimolare ed esaltare la sua fantasia come null'altro al mondo.

In the Manhole si può trovare veramente di tutto: dal coniglio di Alice nel Paese delle Meraviglie, a piante di fagioli magiche, sonnolenti trichechi, tartarughe marine francesi, elefanti barcaioli, case-idranti, draghi volanti, relitti sommersi, cavallucci marini e chi più ne ha più ne metta, ma tutto, anche se di diversa provenienza, perfettamente in-

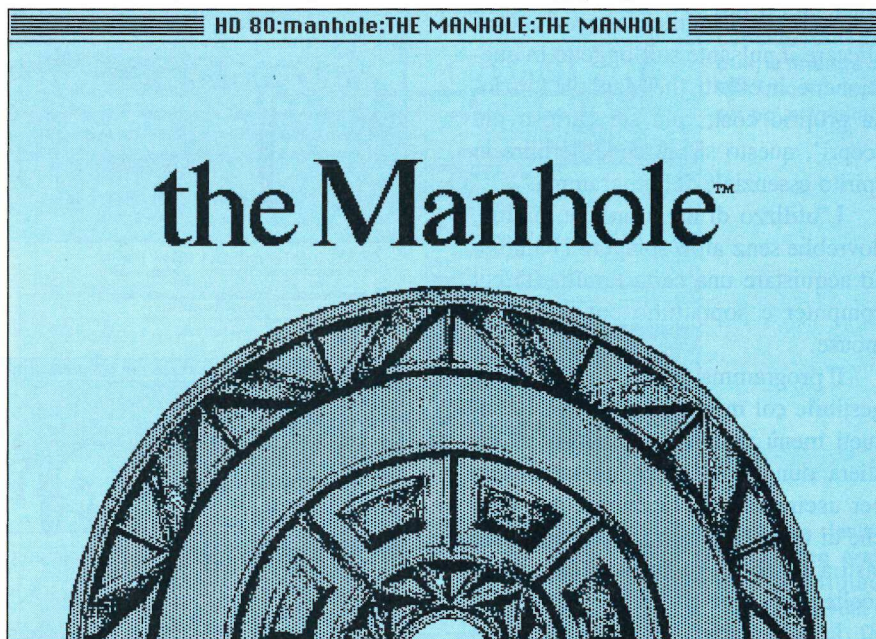



Figura 1: Ecco la schermata d'avvio del programma; proprio sotto questo tombino si cela il magico mondo di the Manhole.

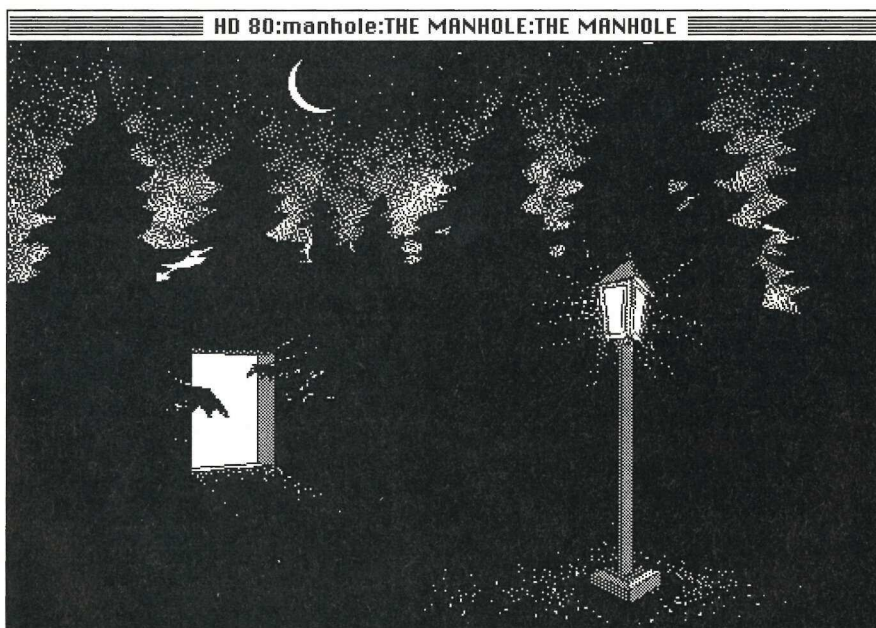



Figura 2: Perché non dare un'occhiata in quella casa illuminata?

serito in un mondo che nella meraviglia ha la sua regola.

Tanto per rendere un'idea di quanta curiosità possa stimolare the Manhole, basti pensare quale bambino leggendo su un qualche oggetto "Touch me", "Don't touch", "Eat me" o "Drink me" non avrebbe l'immediata reazione di cliccare il pulsante sull'oggetto in questione; e, in effetti, the Manhole funziona proprio così; 'più sei curioso più scopri', questo si potrebbe definire lo spirito essenziale del programma.

L'utilizzo di the Manhole, inoltre, dovrebbe senz'altro spingere i bambini ad acquistare una certa familiarità col computer e soprattutto con l'uso del mouse.

Il programma, infatti, è interamente gestibile col mouse mentre tutti i consueti menù risultano disattivati; la tastiera, dunque, è l'unico mezzo rimasto per uscire dall'applicazione, ma, dato che ai bambini piace tanto schiacciare tasti a casaccio, può essere opportuno scollegare anche questa.

L'intero programma, è quantomeno doveroso dirlo, è realizzato in maniera veramente impeccabile, sia dal lato grafico che dal lato sonoro (con voci perfettamente digitalizzate), tanto che perfino un adulto può venir attratto dal desiderio di esplorare i fatati mondi di the Manhole solamente per il gusto di farlo. Non è escluso, poi, che bambini e genitori si trovino a collaborare nei loro vagabondaggi e, dal punto di vista dell'affiatamento familiare, questo non è poco.

Inoltre, è disponibile una versione di questo software su CD-ROM con innumerevoli scenari e personaggi aggiuntivi che non possono che rendere più stimolante le avventure nel fantastico mondo di the Manhole.

Il CD-ROM di the Manhole, considerato anche il costo molto limitato, è quindi certamente consigliabile per tutti coloro i quali già dispongono dell'apposito lettore.

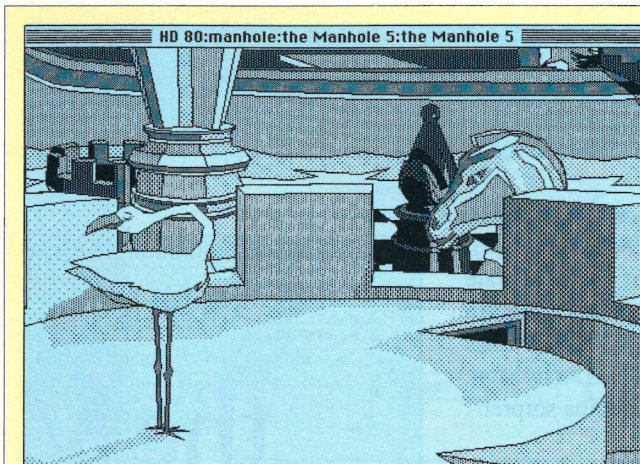



Figura 3: Eccoci in compagnia di un fenicottero in cima ad una 'torre' nel bel mezzo di una scacchiera gigante. Niente di più fantastico.

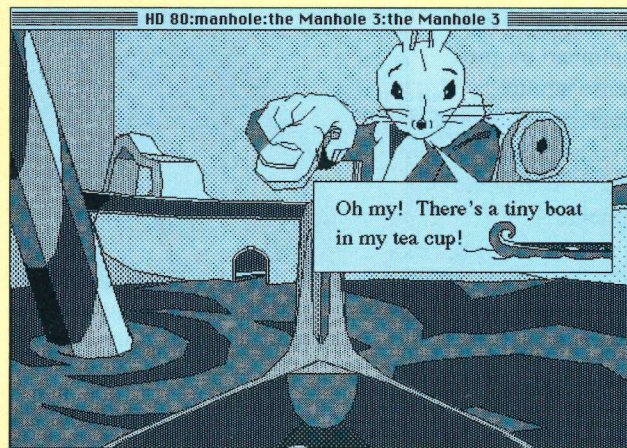



Figura 4: È proprio lui, il coniglio di Alice con le sue tazze da tè. Stupende e veramente caratteristiche le voci digitalizzate dei personaggi.

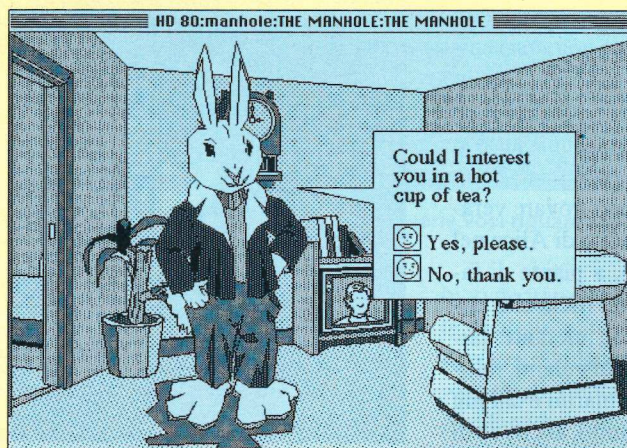



Figura 5: Ecco un piccolo esempio di interattività in the Manhole. La storia può prendere indirizzi diversi a seconda dei capricci e della curiosità dell'utente.

Deluxe Recorder

Tipo: Musicale **Prezzo:** 250.000 + IVA
Prodotto da: Electronic Arts
Distribuito da: PiSoft - Via del Chiesino, 8 - 56025 Pontedera (Pi)
Versione: 1.0

Il Macintosh sta diventando la macchina prediletta dai produttori di software musicale ed in effetti non passa anno senza che vengano presentati nuovi prodotti interessanti. In particolare, per quanto riguarda i sequencer, il 1989 è stato l'anno di Vision e DLR ed ha visto anche la nascita della terza versione di Performer.

Ma perché proprio il Macintosh? Ebbene, oltre a gestire completamente tutte le apparecchiature MIDI tramite una qualunque interfaccia reperibile sul mercato, il Mac è il computer che offre l'approccio più simile ai sequencer tradizionali.

A differenza di altri programmi che risentono particolarmente della velocità operativa, i sequencer, lavorando solitamente in tempo reale, non soffrono di questo problema e forniscono ottime prestazioni su tutti i modelli Macintosh.

Deluxe Recorder è il sequencer dedicato a Deluxe Music Construction Set, un noto ed apprezzato pacchetto di composizione musicale prodotto dalla stessa software house, e rappresenta senz'altro un prodotto interessante grazie al rapporto qualità-prezzo molto valido.

Fig.1: Dopo aver caricato tutti i moduli, la finestra del Macintosh risulta un po' affollata!

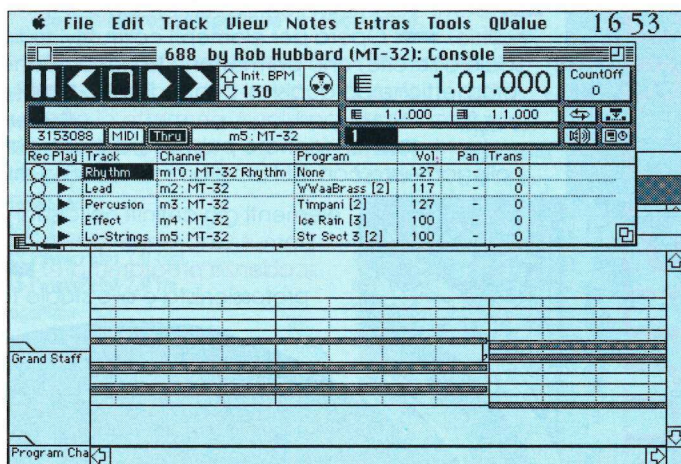



Fig.2: La facilità dell'editing grafico costituisce uno dei cavalli di battaglia di Deluxe Recorder.

Deluxe Recorder è stato creato per lavorare con più moduli distinti: all'avvio del programma vengono caricati automaticamente i moduli relativi alla console ed all'assegnazione dei canali MIDI; via via si possono poi caricare anche gli altri moduli di importazione ed esportazione degli Standard Midi file, di conversione da e per Deluxe Music Construction Set e, cosa assai interessante, un modulo per l'assegnazione automatica dei program change.

Il pacchetto propone parecchie tastiere, ma se quella desiderata non è presente non c'è da preoccuparsi: è infatti possibile creare una particolare scheda con i nomi dei suoni, senza che sia necessario ricordarsi il numero di program change.

Il programma fornisce tutto ciò di cui ha bisogno il musicista che necessita di gestire lo standard MIDI ed è completamente integrato con l'interfaccia Macintosh. Va rilevato che le finestre sono mediamente grandi e, anche se ciò favorisce una migliore visione dello schermo da lontano, bisogna dire che su un monitor da 9 pollici è difficile fare stare più di due o tre finestre; per questo motivo nella finestra di editing grafico è possibile operare con uno zoom per vedere solamente la quantità desiderata di dati.

È difficile dare un giudizio dettagliato su un sequencer, in quanto, come si è detto precedentemente, in ambito Macintosh le prestazioni sono oramai equivalenti ed il grande 'discriminante' della velocità operativa non ha modo di esistere; ciascuno dovrebbe provare i vari sequencer e scegliere quello più congeniale: si ricordi che proprio per accattivarsi queste 'simpatie' Performer ha variato le finestre standard di Macintosh ponendo pulsanti di chiusura triangolari e sottomenù per ciascuna finestra (soluzione adottata anche da altri programmi come pure, in parte da Deluxe Recorder). I punti di forza di Deluxe Recorder sono un ottimo prezzo, una discreta facilità d'uso sia durante la registrazione che in fase di editing grafico oltre alle procedure di quantizzazione veramente accurate: al momento di passare in Deluxe Music Construction Set è possibile stabilire il valore minimo delle pause (per non averne una miriade tra nota e nota) e fissare la durata massima di un gruppo di note unite da una travatura. Deluxe Recorder è senza dubbio un programma più che dignitoso per un musicista dilettante che non voglia spendere molto senza sacrificare la qualità del prodotto; inoltre, si tratta di uno strumento indispensabile per chi utilizza per le proprie trascrizioni Deluxe Music Construction Set.

Fig.3: Con Deluxe Recorder non è necessario ricercare i numeri di program change: basta scegliere lo strumento desiderato in questa finestra.

I prodotti migliori...

SOFTWARE

Grafica e Desktop Publishing

Adobe Illustrator	580.000
Adobe Photoshop	960.000
Adobe Type Manager1.2	105.000
Adobe Type Reunion	90.000
Art Importer	190.000
Canvas 2.1	340.000
Cricket Graph 1.3.2	250.000
Cricket Presents 2.0	590.000
DeltaGraph 1.5	210.000
DesignStudio	1.190.000
Digital Darkroom 1.1	450.000
Dreams	640.000
FontStudio	890.000
Fontographer 3.0	490.000
Freedom of Press 2.1	590.000
Freehand 2.02	630.000
ImageStudio	530.000
LetraStudio	530.000
Mac Draft	350.000
Macromind Director 2.0	890.000
Metamorphosis	320.000
ModelShop	710.000
More II	530.000
MS PowerPoint 2.0 Ingl.	490.000
MS PowerPoint 2.0 Ita.	690.000
PageMaker 4.0	980.000
Persuasion 2.0	620.000
PixelPaint 2.0	440.000
PixelPaint Professional	720.000
Quark Xpress 2.12	890.000
Ready, Set, Go, 4.5	530.000
Screen Recorder	250.000
Streamline 1.2	460.000
Studio 1	190.000
Studio 8	550.000
Super 3D 2.0	570.000
SuperPaint 2.0	240.000
Swivel 3D 1.1	570.000
Type Align	110.000
UltraPaint	240.000

ABATON INTERFAX MODEM 24/96

La soluzione più avanzata per trasmettere e ricevere fax direttamente dal Vosto Macintosh. Compatibile con tutti i fax Gruppo 3. Può anche essere utilizzato come modem Hayes compatibile a 2400 baud.

PROGRAMMI MICROSOFT

In offerta speciale i notissimi pacchetti Microsoft, in versione inglese o italiana.

MS WORD 4	L.520.000
MS WORD 4 ITA	L.690.000
MS EXCEL 2.2	L.520.000
MS EXCEL 2.2 ITA	L.690.000
MS WORKS 2.0	L.360.000
MS FILE 2.0	L.260.000
MS MAIL Server	L.490.000
MS MAIL	L.160.000
MS POWERPOINT 2	L.490.000
MS POWERPOINT 2 ITA	L.690.000

Programmazione e Hypermedia

Hyper DA	105.000
Hyper Tmon	130.000
Icon Factory	95.000
MS QuickBasic	140.000
Plus 1.11	230.000
Script Edit	110.000
SuperCard 1.5	390.000
Think C 4.0	300.000
Think Pascal 3.0	300.000
TML Pascal 3.0	230.000
Tmon	190.000
ZBasic 5.0	230.000

Utility e Comunicazione

After Dark	55.000
CalendarMaker 3.0	70.000
CanOpener	130.000
DiskExpress II	75.000
DiskFit	130.000
DiskLock	205.000
DiskTop 4.0	120.000
FastBack II 2.1	205.000

βitware

Per informazioni e ordinazioni:
Tel. 0438/402123
Fax 0438/402124

Via N. Sauro, 20 - 31020 San Vendemiano (TV) - Tel. 0438/402123 - Fax 0438/402124

ai prezzi più bassi...

TAVOLETTE KURTA IS/ADB

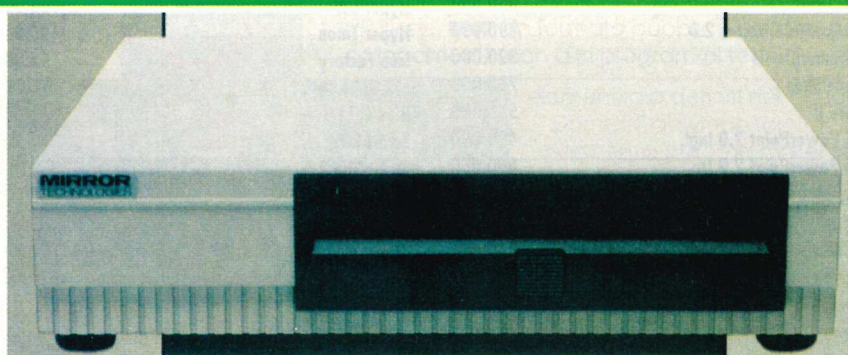
Queste tavolette grafiche di grande precisione si collegano alla tastiera di Macintosh SE, SE/30 e II, risultando utilissime per applicazioni di CAD e grafica. A partire da L.790.000.

MACTRAC

Una eccezionale trackball ad un prezzo favoloso! In versione per MacPlus a L.170.000 e per Mac SE o II a L.190.000.

Gofer 2.0	95.000
MacLink Plus	320.000
MacLink Translators	210.000
MacTools Deluxe	150.000
MediaTracks	380.000
MicroPhone 3.0	430.000
MS-Mail (DOS)	160.000
MS-Mail	160.000
MS-Mail Server	490.000
Norton Utilities	150.000
Pyro! 4.0	55.000
QuickMail (5 utenti)	430.000
QuickMail (10 utenti)	630.000
RetroSpect	290.000
S.A.M. 2.0	190.000
Soft PC 1.3	490.000
Soft PC MacPortable	490.000
Stuffit Deluxe	140.000
SUM II	190.000
SuperGlue II	130.000
Super LaserSpool	160.000
Tempo II	160.000
Timbuktu 3.0	190.000
VersaTerm Pro	340.000
Virex	105.000
Virtual 2.02	230.000
Virtual 2.02 (Mac II)	380.000
White Knight 11	160.000
Xtree	130.000

Office Automation

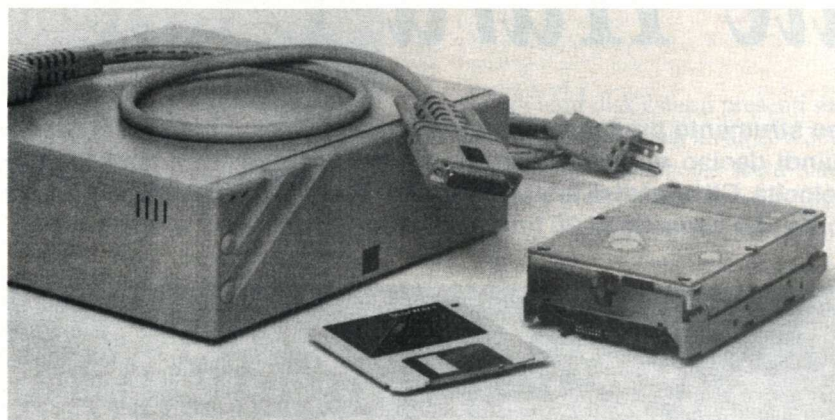
101 Macros for Excel	80.000
4th Dimension	960.000
Database 1.5	140.000
DeskWorks	460.000
Double Helix 3.0	660.000
File Force	520.000
MS-Excel 2.2 Ingl.	520.000
MS-Excel 2.2 Ita.	690.000
MS-File 2.0	260.000
MS-Word 4.0 Ingl.	520.000
MS-Word 4.0 Ita.	690.000
MS-Works 2.0	360.000
Nisus 2.03	460.000
Omnipage	980.000

MIRROR 44 SYQUEST RIMOVIBILE

Fra le ormai numerosissime unità a cartucce rimovibili da 44 Mbyte, Vi proponiamo questa Mirror, che si mette in evidenza grazie alla grande affidabilità, alle dimensioni contenute e al prezzo eccezionale: solo L.1.450.000. Inoltre, cartucce SyQuest, utilizzabili con qualunque unità da 44 Mbyte (PLI, Mass Micro, Microtech, ecc.) a L.150.000.

βitware

ATTENZIONE!
Pagamento con carta di credito o C/Assegno

Via N. Sauro, 20 - 31020 San Vendemiano (TV) - Tel. 0438/402123 - Fax 0438/402124

tutti con garanzia.

HARD DISK UNIMAC

Gli Hard Disk Unimac rappresentano il massimo in fatto di affidabilità e convenienza. Sono dotati di manualistica dettagliata, cavi di collegamento, un eccezionale software di gestione e di ben due anni di garanzia. Vedere sotto per i prezzi.

SOFTWARE

Grafica e Desktop Publishing

Adobe Illustrator	580.000
Adobe Photoshop	960.000
Adobe Type Manager1.2	105.000
Adobe Type Reunion	90.000
Art Importer	190.000
Canvas 2.1	340.000
Cricket Graph 1.3.2	250.000
Cricket Presents 2.0	590.000
DeltaGraph 1.5	210.000
DesignStudio	1.190.000
Digital Darkroom 1.1	450.000
Dreams	640.000
FontStudio	890.000
Fontographer 3.0	490.000
Freedom of Press 2.1	590.000
Freehand 2.02	630.000
ImageStudio	530.000
LetraStudio	530.000
Mac Draft	350.000
Macromind Director 2.0	890.000
Metamorphosis	320.000
ModelShop	710.000
More II	530.000
MS PowerPoint 2.0 Ingl.	490.000
MS PowerPoint 2.0 Ita.	690.000
PageMaker 4.0	980.000
Persuasion 2.0	620.000
PixelPaint 2.0	440.000
PixelPaint Professional	720.000
Quark Xpress 2.12	890.000
Ready, Set, Go, 4.5	530.000
Screen Recorder	250.000
Streamline 1.2	460.000
Studio 1	190.000
Studio 8	550.000
Super 3D 2.0	570.000
SuperPaint 2.0	240.000
Swivel 3D 1.1	570.000
Type Align	110.000
UltraPaint	240.000

MAC RECORDER

Il fantastico digitalizzatore audio per registrare su voci, suoni e musica, ad un prezzo irripetibile! Solo L.380.000.

Programmazione e Hypermedia

Hyper DA	105.000
Hyper Tmon	130.000

Icon Factory	95.000
MS QuickBasic	140.000
Plus 1.11	230.000
Script Edit	110.000
SuperCard 1.5	390.000
Think C 4.0	300.000
Think Pascal 3.0	300.000
TML Pascal 3.0	230.000
Tmon	190.000
ZBasic 5.0	230.000

Utility e Comunicazione

After Dark	55.000
CalendarMaker 3.0	70.000
CanOpener	130.000
DiskExpress II	75.000
DiskFit	130.000
DiskLock	205.000
DiskTop 4.0	120.000
FastBack II 2.1	205.000
Gofer 2.0	95.000
MacLink Plus	320.000
MacLink Translators	210.000
MacTools Deluxe	150.000
MediaTracks	380.000
MicroPhone 3.0	430.000
MS-Mail (DOS)	160.000
MS-Mail	160.000
MS-Mail Server	490.000
Norton Utilities	150.000
Pyro! 4.0	55.000
QuickMail (5 utenti)	430.000
QuickMail (10 utenti)	630.000
RetroSpect	290.000

ESPANSIONI DI MEMORIA

Prezzi e qualità eccezionale sulle nostre espansioni di memoria. SIMM 80 nsec a basso profilo per tutti i Mac (dal Plus al IIci) a sole L.145.000. Disponibili anche i nuovi SIMM per Mac IIfx.

βitware

- Si accettano ordini via telefono, fax o posta.
- Pagamento C/Assegno o con Carta di Credito.
- Spedizione Postale o tramite Corriere.
- Garanzia originale del produttore o distributore su tutti i prodotti.
- Prezzi IVA esclusa.

Via N. Sauro, 20 - 31020 San Vendemiano (TV) - Tel. 0438/402123 - Fax 0438/402124

Speciale Hard Disk

Gli hard disk sono oramai diventati uno strumento praticamente necessario per un utente informatico con qualche pretesa tecnica. Abbiamo quindi deciso di sviluppare una trattazione sull'argomento piuttosto completa, corredata da precisi test di velocità. Gli hard disk testati sono stati scelti fra quelli più recentemente introdotti sul mercato italiano e vanno da una capacità di 20 fino a 300 Mb.

10 Hard Disk 'Emergenti' in Prova

Le sempre più onerose richieste di memoria da parte di programmi ed applicazioni grafiche, costantemente più potenti e specifiche, rendono ormai necessaria la disponibilità di ampie quantità di memoria di massa.

In questi anni sono state quindi sviluppate numerose periferiche dalla concezione e dalla fortuna anche alquanto diverse, come unità a nastro, CD-ROM, unità a cartucce removibili, oltre che hard disk interni ed esterni di ogni dimensione.

È proprio agli hard disk esterni che abbiamo deciso di dedicare questo spazio della rivista. La scelta è ricaduta su questa categoria per tutta una serie di motivi: innanzitutto economici, essendo essi generalmente alla portata dell'utente Macintosh medio; quindi pratici, essendo relativamente facili da installare; ed infine tecnici, trattandosi di una categoria particolarmente adatta a comparazioni rapide e precise. Riuscire nell'acquisto dell'hard disk 'giusto' per le proprie esigenze non è impresa facile, essendo la scelta influenzata da vari parametri. I più importanti sono senza dubbio la convenienza economica, la capacità in Megabyte e la velocità operativa.

In genere l'utente Macintosh è in grado di decidere correttamente riguardo la quantità di memoria richiesta (certo, un eccesso di Megabyte difficilmente si rivelerà uno svantaggio, anzi); per quanto riguarda gli altri due parametri, abbiamo ritenuto opportuno fornire una serie di test riguardanti le prestazioni generali (velocità in lettura, scrittura e "seek") di alcuni dei più interessanti modelli di hard disk esterni presenti sul mercato italiano, di capacità da 20 a 300 Mb. Sono stati volutamente scelti hard disk da poco introdotti sul mercato, preferendoli ai modelli di altre case (Rodime, Apple, ecc.) che essendo da parecchio tempo in circolazione, risultano anche già abbastanza noti.

Ci auguriamo che i risultati che emergeranno da questo test possano essere di un qualche ausilio per una corretta valutazione del parametro 'convenienza', i giudizi sul quale, spesso altamente personali, saranno rimessi unicamente al lettore ed alla sua competenza.

Nel seguito di questo articolo, forniremo comunque ulteriori informazioni generali sui valori e sulle caratteristiche che possono orientare la scelta dell'hard disk più adatto alle specifiche esigenze personali.

LA DIMENSIONE

Come già detto in precedenza, probabilmente l'utente che si accinge all'acquisto di un nuovo hard disk ha già un'idea abbastanza precisa della dimensione necessaria ai propri utilizzi.

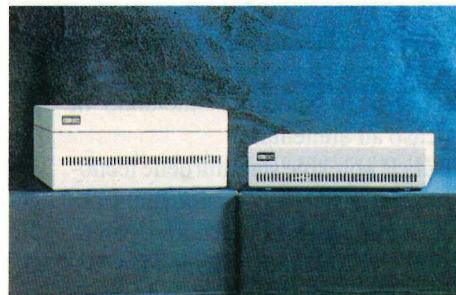
È opportuno comunque sottolineare alcuni aspetti della questione che a volte non vengono valutati con la dovuta attenzione.

Innanzitutto, va tenuto presente che il costo per Megabyte non cresce in modo lineare con l'aumentare della capacità dell'hard disk: in pratica un disco rigido da 80 Megabyte non costa il doppio di uno da 40, ma in genere sensibilmente meno di tale cifra.

Inoltre, andando verso capacità più elevate, si ottengono spesso prestazioni velocistiche migliori, dovute alla maggior sofisticazione delle meccaniche e delle soluzioni tecniche utilizzate, senza per questo perdere nulla in affidabilità e sicurezza di utilizzo.

Pertanto, conviene spesso abbondare un po' nella dimensione prescelta, considerando anche che le applicazioni e i file relativi tendono a diventare sempre più grandi e le esigenze in termini di

GIGACELL

Gli hard disk GigaCell provati in questo numero sono da 45 e 300 Mb ed hanno dato risultati alquanto diversi, al di là delle logiche differenze causate dalla diversa capacità. Il 45 Mb probabilmente deve le sue non proprio brillanti prestazioni velocistiche alla meccanica utilizzata, una Seagate ST157N, che a detta di molti però si fa perdonare per una superiore affidabilità.
Il 300 Mb, invece, ha risposto molto bene ai nostri test di velocità; la meccanica è una Imprimis, che già con il Maxcess da 300 Mb ha dato eccellenti risultati. La linea comprende anche hard disk esterni da 20, 60, 90, 150 e 600 Mb. Il software di gestione risulta fra i più completi fra quelli esaminati in questa prova.
Tutti gli hard disk sono dotati di ventilatore interno (molto silenzioso) e sono in grado di parcheggiare le testine all'atto dello spegnimento dell'unità, riducendo in questo modo i rischi di danneggiamento.

CUTTING EDGE

La Cutting Edge è presente in questo Speciale con un hard disk da 30 Mb ed uno da 105. Differente il produttore della meccanica dei due modelli: Seagate (ST138N) per il 30 e Quantum (P105S) per il 105. I risultati dei test rispecchiano abbastanza questa situazione, con il 30 Mb che risulta un pochino lento ed il 105 Mb piuttosto veloce. La caratteristica più interessante di questi prodotti è certamente il prezzo, che risulta essere proporzionalmente il più basso fra i modelli paragonabili. Anche l'affidabilità può essere considerata molto buona, grazie ad una costruzione curata ed ordinata, oltre che all'impiego di componeneti di buona fattura. Da ricordare che il distributore garantisce fra l'altro la sostituzione pressoché immediata di hard disk eventualmente difettosi durante il primo anno di utilizzo. Molto comoda la possibilità di accedere facilmente ai terminatori interni, attraverso uno sportellino posto sulla parte inferiore degli apparecchi. Buono il software di gestione ed abbastanza curata la documentazione. La gamma degli hard disk Cutting Edge comprende modelli di 20, 30, 45, 60, 80, 105, 130 e 180 Mb, dotati di prestazioni differenziate ma caratterizzati tutti da un ottimo rapporto prezzo/prestazioni.

CARATTERISTICHE COSTRUTTIVE

Hard Disk	Meccanica	Modello	N.cilindri	Tot.cilindri	N.Testine
CMS 20	Seagate	ST 125 N	2	613	4
CMS 45	Seagate	ST 157 N	2	613	6
C.Edge 30	Seagate	ST 138 N	2	613	4
C.Edge 105	Quantum	P 105 S	3	1019	6
GigaCell 45	Seagate	ST 157 N	2	613	6
GigaCell 300	CDC	94171	5	1409	9
Maxcess 40	Quantum	P 40 S	3	834	3
Maxcess 300	CDC	94171	5	1409	9
N.Voxson 40	Quantum	P 40 S	3	834	3
N.Voxson 80	Quantum	P 80 S	3	834	6

memoria di massa da parte di Sistemi Operativi (vedi il nuovo System 7.0) ed altre utility di Sistema tenderanno in ogni caso ad aumentare.

Data la notevole stabilità delle tecnologie costruttive, va poi tenuto presente che un buon hard disk può durare parecchi anni ed essere tranquillamente riutilizzato anche se si passa a Macintosh più veloci e potenti.

LA COSTRUZIONE

Innanzitutto, va chiarito un aspetto della massima importanza: i produttori veri e propri di hard disk sono pochissimi, non più di una diecina.

Il numero elevatissimo di aziende che propongono hard disk (presenti soprattutto sul mercato americano) si spiega col fatto che in realtà esse non 'producono' hard disk, ma li 'assemblano': acquistano cioé le meccaniche e gli altri componenti necessari allo sviluppo del prodotto finito da altre aziende, e si limitano a mettere insieme il tutto, sviluppando generalmente in modo autonomo il software e la documentazione che accompagna l'hard disk stesso.

In ambiente Macintosh, le meccaniche maggiormente utilizzate sono Seagate, Quantum, Imprimis (soprattutto per hard disk di alta capacità) e recentemente anche Conner. In pratica, solo Rodime e Western Digital producono esclusivamente per il proprio uso interno.

Questo non significa naturalmente che due hard disk di Case diverse, basati sulla stessa meccanica, abbiano prestazioni assolutamente identiche; poiché molti sono i fattori che intervengono sulla resa finale di un hard disk (software di gestione, modalità di interfacciamento, ecc.), i risultati possono certamente differire, anche se in modo non sostanziale.

Inoltre, a parità di meccanica, vanno attentamente valutate numerose altre caratteristiche costruttive, che finiscono per influenzare notevolmente la resa, l'utilizzo e soprattutto l'affidabilità dell'hard disk.

Per esempio, la presenza di una ventola efficiente e poco rumorosa.

Questo dispositivo, anche se non assolutamente necessario, consente al disco rigido di mantenere una temperatura di esercizio sufficientemente bassa, garantendo così il mantenimento delle prestazioni standard e soprattutto una maggiore longevità delle parti elettroniche e meccaniche.

Fanno eccezione alcuni hard disk (come nel caso di IDSPro e IDSWip che abbiamo recensito), studiati in modo specifico per operare senza ventola, grazie anche all'assenza di alimentatore incorporato ed alla presenza di meccaniche a basso consumo.

Per quanto riguarda sempre la costruzione, da tener presente anche l'accessibilità dei selettori di numero identificativo SCSI (SCSI ID); essi possono

essere di vari tipi e risultano sostanzialmente analoghi nel risultato, anche se non nella comodità d'uso.

Un altro aspetto molto importante sono i terminatori: come molti sapranno, la prima e l'ultima periferica di una catena SCSI devono essere 'terminate' al fine di garantire una maggior stabilità del segnale che viene trasmesso.

Alcuni hard disk (ad esempio quelli Apple e, per quanto riguarda gli esemplari testati, i due prodotti da Nuova Voxson) utilizzano terminatori esterni, che vanno montati sulla presa SCSI; la maggioranza dispone invece di terminatori interni, che possono risultare di difficile accesso qualora se ne renda necessaria la rimozione.

Da segnalare in questo senso l'intelligente soluzione adottata da Cutting Edge, IDS e GigaCell che garantiscono un semplice accesso ai terminatori mediante uno sportellino posto sulla parte inferiore dell'hard disk.

Da ricordare anche il parametro rumorosità, fattore che potrebbe a lungo andare costituire motivo di fastidio, pur senza che vengano in alcun modo compromesse le prestazioni.

LA DOCUMENTAZIONE

Sebbene non sia assolutamente indispensabile, una buona documentazione aiuta certamente l'utente nelle operazioni elementari di interfacciamento e, soprattutto, può aiutare a scoprire e risolvere eventuali problematiche che si dovessero presentare nell'utilizzo.

Gli hard disk testati hanno messo in evidenza nel complesso manualistica e documentazione di sufficiente livello, senza comunque giungere a livelli eccezionali.

Una nota di merito va a Nuova Voxson, che è attualmente l'unica azienda a fornire i propri prodotti con manuali in lingua italiana.

IL SOFTWARE DI GESTIONE

Per l'utilizzo di un hard disk in congiunzione ai computer Macintosh è necessario possedere uno specifico software di gestione.

Senza di questo infatti, il System non è in grado di formattare l'unità, o comunque non in modo corretto.

Tuttavia, il software di gestione non è volto esclusivamente a questo scopo, ma piuttosto ad eseguire operazioni necessarie solo in determinati casi, come ad esempio la creazione di 'partizioni' sull'hard disk, ovvero la suddivisione software in più volumi indipendenti, da

NUOVA VOXSON

Un particolare plauso va agli hard disk prodotti dall'italiana Nuova Voxson. Le prestazioni in velocità sono ottime per entrambi i modelli testati (40 e 80 Mb); sono gli unici hard disk testati a fornire un manuale in italiano, un terminatore SCSI esterno e una presa di alimentazione (americana) per un altro eventuale apparecchio. Il selettore del numero di ID è esterno. La meccanica è Quantum (P40S per il 40Mb e P80S per l'80 Mb). Molto graziosa l'estetica, con un led (di indicazione dell'operazione in atto) circolare, piuttosto grande e dalla riposante luce soffusa. L'unico piccolo problema è dato dalla dimensione di questi hard disk, che eccede sensibilmente quella della base di un Macintosh Plus o SE. La linea di hard disk esterni comprende anche un modello da 330 Mb. Abbastanza essenziale ma nel complesso soddisfacente il software di gestione.

MAXCESS

Gli hard disk Maxcess da 40 e 300 Mb da noi testati appartengono a due linee diverse, rispettivamente la serie E (comprendente anche i modelli da 80, 100 e 172 Mb) e la serie M (comprendente anche il modello da 600 Mb). Il 40 Mb ha meccanica Quantum P40S, mentre il 300 Mb ha una Imprimis 94171, la stessa utilizzata dal GigaCell da 300 Mb. La scelta si rivela alquanto azzeccata in entrambi i casi, con prestazioni velocistiche di ottimo livello. Sono presenti selettori esterni del numero di ID e connettori SCSI DB50. Le particolari dimensioni dell'alloggiamento del 40 Mb permettono di piazzarlo perfettamente alla base di un Mac SE. Il software di gestione risulta nel complesso buono. Da notare che viene anche fornita una serie di programmi di utility prodotti dalla nota software house americana CE Software, che risultano essere versioni adattate in modo specifico per funzionare in combinazione con gli hard disk Maxcess.

consigliare quando si devono registrare grosse quantità di dati (infatti, nel caso di un'unica directory, l'hard disk subisce notevoli rallentamenti, soprattutto nella fase di aggiornamento della scrivania).

Altre operazioni di uso meno comune riguardano ad esempio il recupero di file cancellati per errore o di directory 'perdute', la verifica dell'integrità del disco con relativa deallocazione dei "bad blocks" (blocchi rovinati), l'installazione dei driver SCSI e così via.

Nelle tabelle e nei riquadri dell'articolo potrete trovare tutte le informazioni utili per comparare il software fornito con i vari hard disk che sono stati testati.

IDS

La gamma IDS comprende due tipologie di hard disk assolutamente innovative, che a nostro parere potranno avere un buon successo nel nostro Paese. Si tratta rispettivamente delle linee IDSPro e IDSWip, che hanno una caratteristica in comune: le dimensioni estremamente ridotte. Gli IDSPro si presentano esternamente simili ai disk drive Apple da 800K; gli IDSWip pur avendo lo stesso ingombro di base di un disk drive di questo tipo, presentano uno sviluppo in altezza esattamente dimezzato. SI tratta quindi degli hard disk per Macintosh più piccoli, leggeri e silenziosi che ci sia capitato di vedere fino a questo momento. Ciò è reso possibile dalla mancanza di alimentatore, dato che la tensione necessaria al funzionamento viene prelevata tramite un apposito cavo dalla porta drive del Macintosh, e dall'assenza di ventole ed altri dispositivi di raffreddemento, che avviene invece semplicemente per convezione, considerando anche lo scarso calore sviluppato. Il funzionento con Macintosh II, IIx e IIfx, notoriamente sprovvisti di presa per drive esterno, viene garantito da un'apposito adattatore acquistabile separatamente. Queste particolari caratteristiche non vanno comunque a discapito delle capacità di questi hard disk, che sono disponibili in configurazioni da 20 a 100 Mb per la linea Wip eda 20 a 200 Mb per la linea Pro. I due esemplari che abbiamo avuto la possibilità di esaminare, un IDS-Wip 100 ed un IDSPro 40, non sono giunti purtroppo in tempo utile per poter essere testati assieme agli altri hard disk. Le prestazioni sono comunque ottime: il primo (Wip 100) monta una meccanica Conner da 100 Mb che vanta un tempo di accesso di soli 15 millisecondi; il secondo (Pro 40), utilizza una già collaudata meccanica Quantum che fornisce risultati molto simili a quelli di altri prodotti analogamente strutturati.

LE PRESTAZIONI

Le prestazioni degli hard disk dipendono innanzitutto, come abbiamo già detto, dalle meccaniche utilizzate; fra i prodotti testati, la supremazia va senza dubbio a Quantum ed Imprimis, con Seagate uno scalino più in basso.

Questi ultimi sono comunque essenzialmente di bassa capacità, e quindi la velocità inferiore è relativamente giustificata. Per quanto riguarda la velocità, vanno comunque tenute presente alcune considerazioni che molto spesso sfuggono all'utente.

Innanzitutto va ricordato che Mac Plus, SE e la famiglia Mac II (includendo anche l'SE/30) hanno velocità di trasferimento sostanzialmente diverse per quanto riguarda la gestione dell'interfaccia SCSI: i valori sono, rispettivamente, di 2104, 5248 e 11200 Kilobyte al secondo.

Ciò significa che sarà del tutto inutile acquistare un hard disk veloce (come ad esempio un Maxcess da 40 Mbyte) per l'utilizzo con un Mac Plus, che non è in grado di garantire una velocità di gestione analoga.

Un altro aspetto molto importante è il cosiddetto 'fattore di Interleave': con i Macintosh più lenti, è preferibile che i dati, anziché essere scritti in settori consecutivi, vengano invece registrati in porzioni del disco spaziate fra loro.

L'Interleave viene normalmente espresso indicando il primo settore utilizzato ed il numero dei settori che intercorrono fra esso ed il successivo. Un Interleave di 1:1 (quindi con settori consecutivi) risulta ideale per Macintosh II, mentre i valori 2:1 e 3:1 risultano rispettivamente i più adatti per Macintosh SE e Plus. Per ottenere le migliori prestazioni dal proprio hard disk è necessario eseguirne la formattazione con l'appropriato fattore di Interleave; in genere il software di gestione stabilisce tale fattore automaticamente, riconoscendo il computer al quale l'hard disk è collegato, oppure è possibile eseguire un settaggio manuale.

IL TEST

Il test di velocità è stato condotto in condizioni assolutamente paritarie; questo significa che tutti gli hard disk sono stati installati nella medesima configurazione, cioé connessi in modo diretto allo stesso Macintosh IIcx e preventivamente reinizializzati con il proprio software di gestione.

In pratica, la prova può essere suddivisa in due fasi distinte.

La prima è basata sull'utilizzo del ben noto SCSI Evaluator (v.1.03), un programma in grado effettuare una serie di operazioni standard di scrittura e lettura sul disco in esame; per mezzo di SCSI Evaluator sono stati dapprima effettuati dei rilevamenti in termini di Kilobyte al secondo (Kb/s) per la velocità in scrittura e lettura; quindi un test di "seek", ossia per rilevare il tempo teorico medio espresso in secondi richiesto per muovere la testina di lettura/scrittura da una traccia ad un'altra.

I risultati di queste prove sono raccolti nei grafici prodotti dallo stesso SCSI Evaluator per ogni singolo hard

disk e da grafici comparativo-riassuntivi a barre.

La seconda parte del test è, invece, la vera e propria 'prova pratica'; si è cercato cioé, oltre che di verificare se quanto rilevato da SCSI Evaluator fosse corretto, di simulare delle situazioni di utilizzo 'reale' di un hard disk (operazioni di copiatura di file più e meno grossi da e verso gli esemplari in prova e lancio di applicazioni) e di valutarne i risultati. Anche questi dati sono raccolti in grafici riassuntivi a barre. Purtroppo un test di questo tipo non potrà mai mettere in luce l'aspetto forse più importante nell'acquisto e nell'utilizzo di un hard disk, cosiccome di un qualsiasi altro apparecchio, e cioé l'affidabilità; non esistono programmi o metodi particolari che possano far luce su quest'aspetto se non l'utilizzo prolungato vero e proprio; tutto ciò che possiamo dire è che tutti i modelli da noi testati non hanno dato alcun problema di 'tenuta' e che comunque eventuali malfunzionamenti sono spesso da imputare a singoli esemplari difettosi. A questo punto non possiamo che consigliare un'attenta lettura dei diagrammi pubblicati e della tabella generale, oltre che degli specchietti riassuntivi dedicati a ciascuna 'famiglia' di hard disk provati, ed augurare buona scelta!

CMS

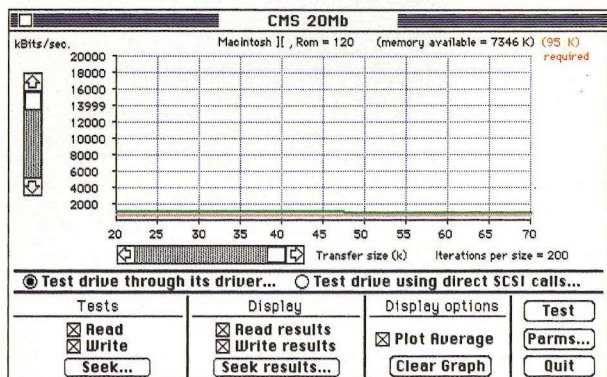
Gli hard disk CMS provati in questo Speciale sono da 20 e 45 Mb e hanno dato anch'essi dei risultati contrastanti. Seppur di meccanica Seagate (ST157N), solitamente un po' lenta, il 45 Mb dà ottimi risultati in termini di velocità operativa, quasi al livello di hard disk dalla stessa capacità con meccanica Quantum. Per quanto riguarda il 20 Mb, invece, la presenza della meccanica Seagate si fa alquanto sentire, con risultati velocistici non proprio soddisfacenti.
Una caratteristica peculiare degli hard disk CMS è data dalla presenza esclusiva di connettori DB25 e non DB50. Il selettore del numero di ID è esterno, ma il settaggio va effettuato tramite una serie di pulsantini, senza la possibilità di verificare direttamente il risultato ottenuto: bisogna invariabilmente consultare il manuale operativo; il settaggio non è quindi eccessivamente pratico. Piuttosto completo il software di gestione. Estremamente interessante il prezzo.

I Prezzi

GigaCell:	**20Mb** **1.250**	**40Mb** **1.590**	**60Mb** **1.890**	**90Mb** **2.590**	**150Mb** **3.590**	**300Mb** **5.690**	**600Mb** **8.090**	
CMS:	**20Mb** **920**	**40Mb** **1.100**	**80Mb** **1.500**	**100Mb** **1.700**	**130Mb** **1.990**	**170Mb** **2.400**	**200Mb** **2.650**	
	300Mb **3.990**	**600Mb** **6.500**						
N.Voxson:	**40Mb** **1.480**	**80Mb** **2.200**	**330Mb** **5.000**					
Maxcess:	**40Mb** **1.450**	**100Mb** **2.450**	**300Mb** **4.900**	**600Mb** **7.500**				
C. Edge:	**20Mb** **890**	**30Mb** **990**	**40Mb(Q)** **1.290**	**45Mb** **1.140**	**60Mb** **1.240**	**80Mb** **1.440**	**80Mb(Q)** **1.790**	
	105Mb(Q) **1.990**	**130Mb** **2.590**	**180Mb** **2.990**					
IDS PRO:	**20Mb** **960**	**30Mb** **1.090**	**40Mb** **1.190**	**50Mb** **1.290**	**80Mb** **1.690**	**100Mb** **1.890**	**180Mb** **2.690**	**200Mb** **2.890**
IDS WIP:	**20Mb** **960**	**40Mb** **1.190**	**50Mb** **1.240**	**100Mb** **1.890**				

I prezzi si intendono espressi in migliaia di lire ed IVA esclusa. (Q) = Con meccanica Quantum.

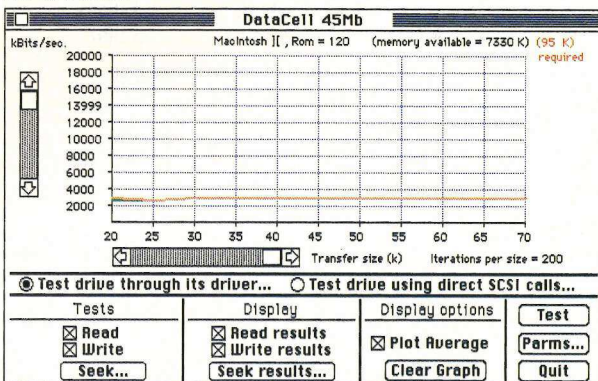
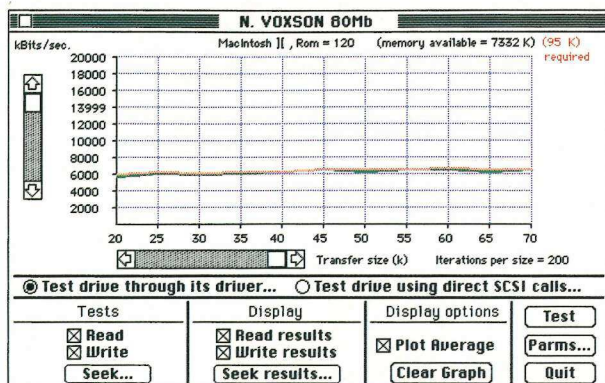
I Risultati Individuali

Dati ricavati con SCSI Evaluator 1.03
Linea verde: lettura - Linea rossa scrittura

CMS 20Mb: Come si può notare, i valori ricadono nella fascia più bassa.

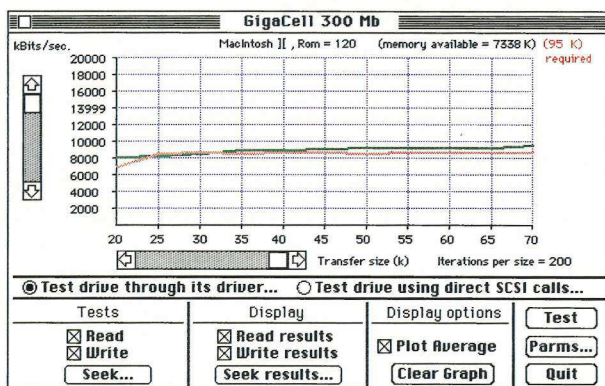
Maxcess 40Mb: Buona la risposta sia in lettura che in scrittura anche se 'ondulante' nella parte iniziale.

Nuova Voxson 40Mb: Quasi costantemente al di sopra dei 6000Kb/sec. sia in lettura che in scrittura - un buon risultato.

Cutting Edge XL30+: Anche questo hard disk non è eccessivamente veloce. Le prestazioni sono stabili.

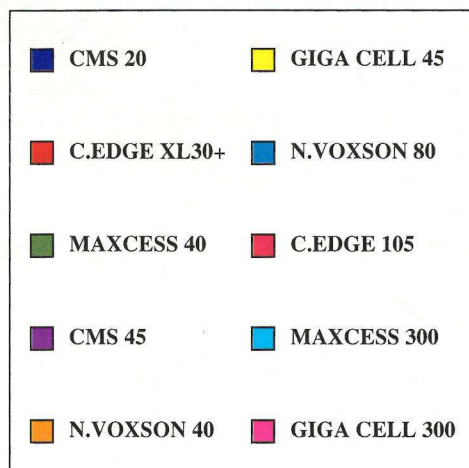
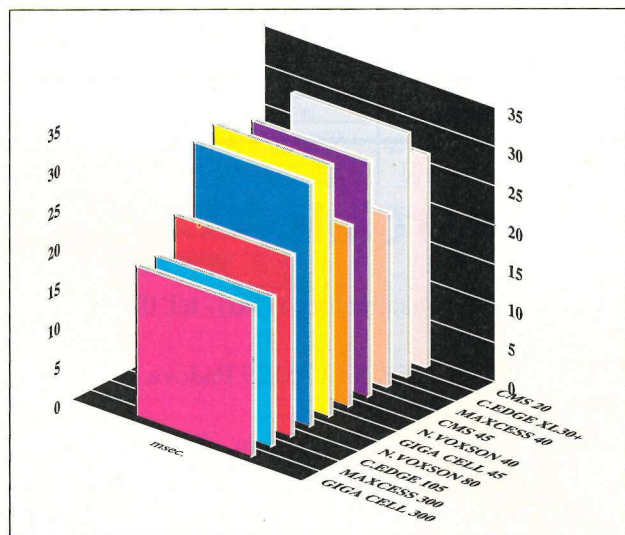
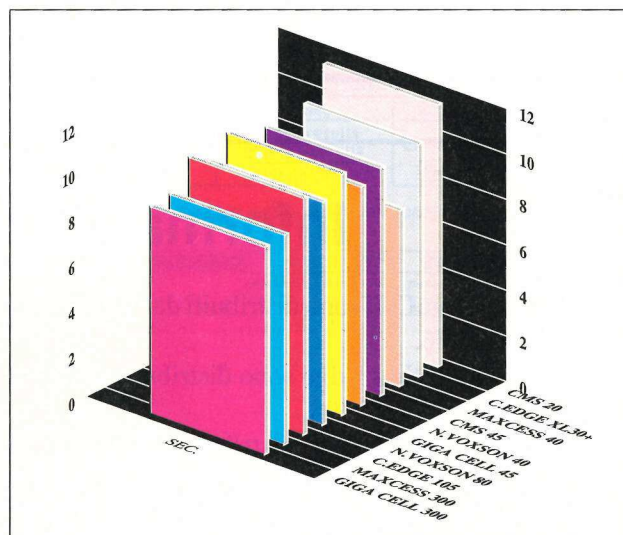
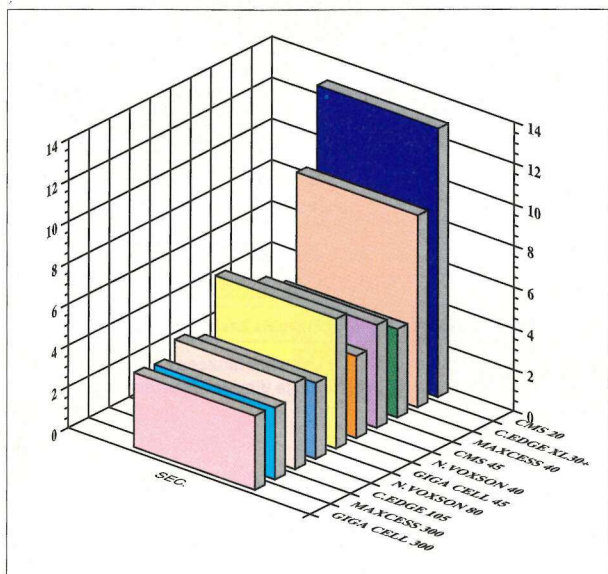
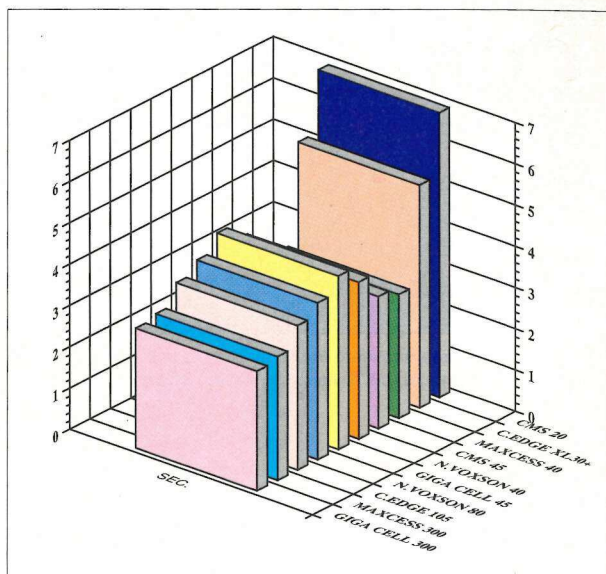
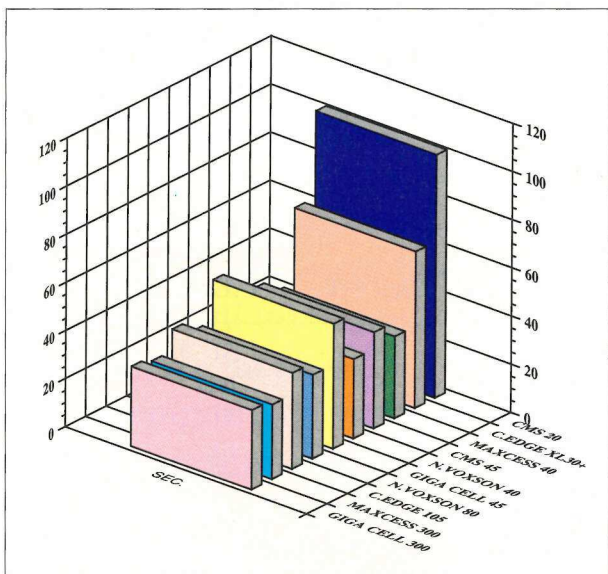
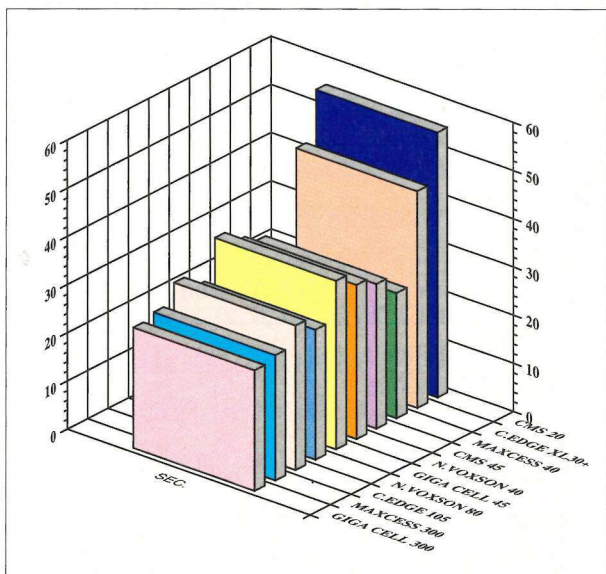
CMS 45MB: Prestazioni nella media per questo hard disk, con punte sui 40 e 50Kb.

GigaCell 45Mb: Risposta velocistica un pochino deludente per questo hard disk dotato di meccanica Seagate.

Nuova Voxson 80Mb: Risultati di buon rilievo per questo hard disk dotato di meccanica Quantum.

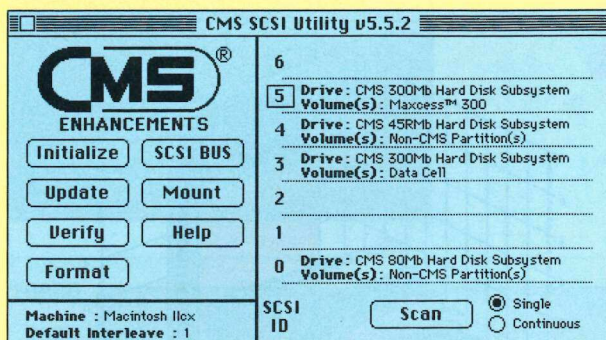
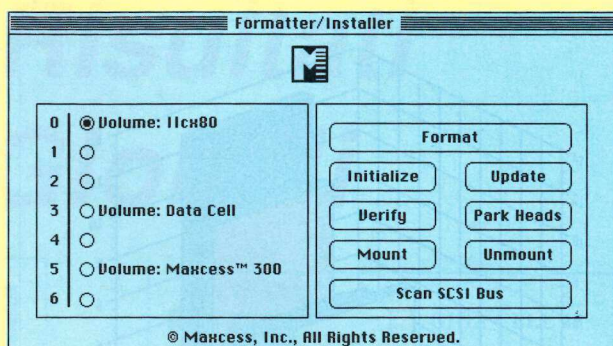
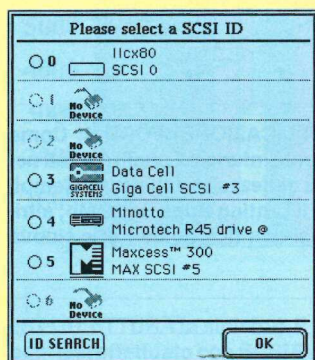
Maxcess 300Mb: Prestazioni tutte in crescendo per questo veloce hard disk.

Cutting Edge 105Mb: Di tutto rispetto il grafico di questo hard disk, nonostante qualche irregolarità nella risposta.

GigaCell 300Mb: Ecco l'hard disk che ha toccato la punta di velocità più elevata in lettura (9682Kb) e scrittura (8991Kb).

Informazioni Commerciali

Gli hard disk **GigaCell** sono distribuiti da **Topsoft** - Via Napoli, 6 - 20070 Casalmaiocco (MI) - tel. 02/9818371 - Fax 02/9818376.
Gli hard disk **Cutting Edge** sono distribuiti da **Hi-Tech** - Viale dell'Industria, 52 - 35129 Padova - Tel. 049/772387 - Fax 049/8750398.
Gli hard disk **Maxcess** sono distribuiti da **Nicomac S.r.l.** - Via Pascoli, 60 - 20133 MIlano - Tel.02/2360043.
Gli hard disk **First Class Peripherals** sono distribuiti da **Nuova Voxson S.p.A.** - Via Tor di Cervara, 286 - 00155 Roma - Tel. 06/225831 - Fax 06/220911.
Gli hard disk **CMS** sono distribuiti da **Tecnocentro S.r.l.** - Via Mac Mahon, 50 - 20155 Milano - Tel. 02/33104141 - Fax 02/3493920.
Gli hard disk **IDS** sono distribuiti da **Hi-Tech** - Viale delll'Industria, 52 - 35129 Padova - Tel. 049/772387 - Fax 049/8750398.

I Risultati Globali

TEST DI LETTURA (a sinistra) **E SCRITTURA** (a destra) - Valori Medi - test effettuato con SCSI Evaluator v.1.03: In lettura la leadership è tenuta dal GigaCell da 300 Mb con 9103 Kb/s, di stretta misura sul Maxcess da 300. La situazione in scrittura rispecchia piuttosto fedelmente quella del test precedente, con lievi variazioni per quanto riguarda qualche modello.

TEST DI SEEK (test effettuato con SCSI Evaluator v.1.03): Anche con il test di seek si conferma la supremazia (19 ms.) dei due hard disk da 300, dotati di meccanica Imprimis; poca è però la distanza che li separa da alcuni modelli di capacità inferiore, come il Maxcess da 40 Mb (22ms.).

TEST DI LANCIO APPLICAZIONE LASERPAINT: Sorpresa! Il Maxcess 40 Mb batte la concorrenza in questo test con un risultato di 7.7 secondi. In generale, comunque, la differenza tra i due 'colossi' da 300 Mb ed il resto si nota sensibilmente di meno.

TEST DI IMPORTAZIONE APPLICAZIONE WORD 4: Queste prove pratiche testimoniano la bontà dei rilevamenti dei test effettuati con SCSI Evaluator, in quanto non si notano differenze sostanziali al momento di un utilizzo pratico degli apparecchi. Ottimo il Nuova Voxson da 40 Mb che con un dato di 4.0 secondi si avvicina notevolmente ai due colossi da 300 Mb (3.5 e 3.6 secondi).

TEST DI ESPORTAZIONE APPLICAZIONE WORD 4: Come prevedibile, i dati sono lievemente inferiori a quelli rilevati nel test precedente. Certi hard disk dimezzano addirittura i tempi, ad esempio il CMS da 20 Mb e il Cutting Edge da 30 Mb; altri, invece presentano valori quasi identici, come i due Nuova Voxson.

TEST DI IMPORTAZIONE FILE DA 4398 K: Situazione tutto sommato confermata anche con un test di scrittura di un file piuttosto grosso. Leadership dei 300 MB con buoni risultati da parte di alcuni altri modelli, come il Nuova Voxson e il Maxcess da 40 Mb.

TEST DI ESPORTAZIONE FILE DA 4398 K: Come già avvenuto con l'analogo test incentrato su Word 4, i risultati in esportazione sono generalmente inferiori a quelli in importazione. Fa eccezione il Nuova Voxson da 40Mb, che presenta valori praticamente identici.

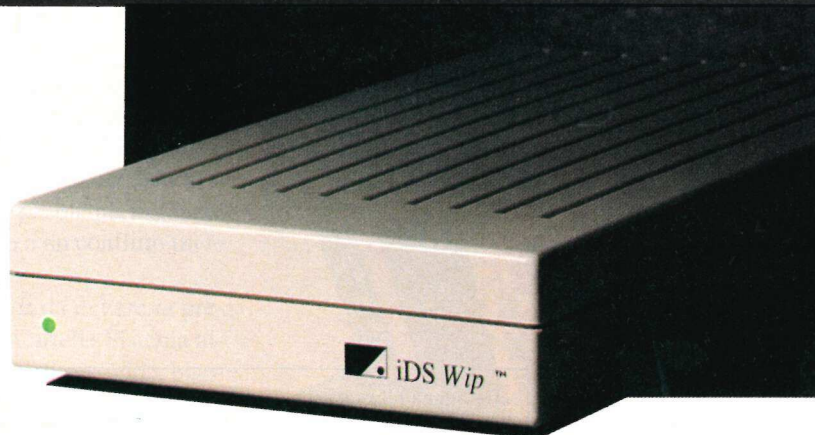
IL SOFTWARE DI GESTIONE

Il software CMS, esteticamente molto gradevole, informa anche l'utente dell'interleave con cui il disco verrà formattato.

Un po' spartano graficamente, del software Maxcess si apprezzano soprattutto la completezza delle opzioni, la disposizione dei pulsanti e naturalmente le utility extra.

Una delle funzioni più interessanti del software Cutting Edge è la finestra di scelta del dispositivo SCSI su cui lavorare, che visualizza anche le icone degli hard disk collegati.

Gli hard disk GigaCell dispongono di un software di gestione piuttosto valido che riunisce in un'unica finestra le varie opzioni disponibili.

Il completissimo diagnostico dei Nuova Voxson è senza dubbio il fiore all'occhiello di questo software di gestione. In pratica l'hard disk viene analizzato in ogni sua parte. Come si potrà notare il software è in italiano.

Hard Disk	N.Voxson	CMS	Maxcess	Giga Cell	C.Edge
Formattazione[1]	NO	SI	SI	SI	SI
Inizializzazione[2]	SI	NO	SI	SI	NO
Aggiorn.Driver	SI	SI	SI	SI	SI
Verifica	SI	SI	SI	SI	SI
Monta/Smonta(M/S)	NO	M	M/S	M/S	NO
Partizione	SI	SI	SI	SI	SI
Parcheggio	SI	SI	SI	SI	SI
Help	In linea	In linea	In linea	In linea	Su file
Utility extra	NO	SCSI status	CE Software[3]	HD Backup Disk 1st Aid	NO

1) Il disco viene cancellato e vengono inoltre eseguite operazioni esterne quali verifica o installazione del driver.
2) Il disco viene semplicemente cancellato.
3) Versioni modificate di QuicKeys, DiskTop ed altre utility piuttosto note, in grado di lavorare solo con gli hard disk Maxcess.

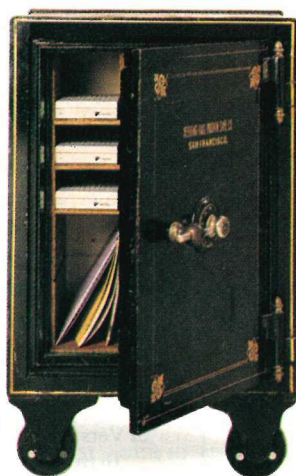
iDS: la nuova dimensione degli hard disk

Le nuove linee di prodotti iDSPro e iDSWip vi introducono realmente in un'altra dimensione nel mondo degli hard disk.

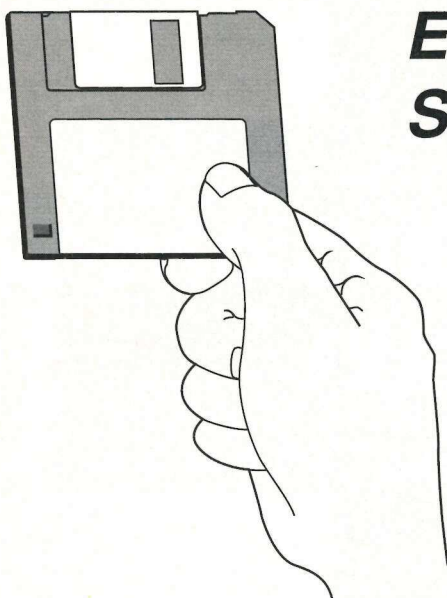
Un iDS*PRO* misura solo 5 x 12 x 20 cm, circa la dimensione di un floppy disk drive da 800K.

L'ingombro di un iDS-Wip è esattamente la metà: solo 2.5 cm di altezza!

L'alimentazione viene fornita direttamente dal Macintosh mediante un apposito cavo in dotazione.

Gli hard disk iDS amano viaggiare: possono essere facilmente trasportati in una valigetta 24 ore o in un borsello; inoltre possono essere custoditi in un cassetto per la massima sicurezza e riservatezza dei dati. Anche per caratteristiche tecniche gli iDS non sono secondi a nessuno: la capacità va da 20 a 200 Mbyte con tempi di accesso da 15 a 25 millisecondi.

iDS, gli hard disk più piccoli e leggeri. Anche il prezzo vi sorprenderà per la sua 'leggerezza'!

I PRODOTTI iDS sono distribuiti da:

Hi-Tech
Viale dell'Industria, 52
35129 Padova - Italia
Tel. 049/772387 - Fax 049/8750398
... LA SCELTA INTELLIGENTE

Hyper Gazette

Per tutti gli utenti Macintosh: una rivista su disco completamente realizzata in HyperCard! Potete trovare in altra parte della rivista il tagliando di ordinazione.

APPLICAZIONI

Una serie di applicazioni di vario genere per gli utilizzi personali o professionali complete di istruzioni e documentazioni.

Per Apple II/IIGS:
- Contabilità casalinga per AppleWorks
- Totocalcio
- Dieta

Per Macintosh:
- Antivirus (2 dischetti)
- Totocalcio

SOFT GAMES

Una linea completa di giochi simpatici, divertenti, tutti in lingua italiana completi di manuale ed esauriente documentazione, ad un prezzo eccezionale!!!

Per Apple II/IIGS:
- Melopoli

Per Macintosh:
- Mac Melopoli
- Il Fiore Scarlatto
- L'Avventura di Cappuccetto Rosso
- In Cerca di Fortuna

Desidero ricevere:

Per Apple II/IIGS
- ❑ Melopoli per Apple II a L. 29.900
- ❑ Contabilità casalinga per AppleWorks a L. 25.000
- ❑ Dieta per Appleworks su disco da 3" 1/2 a L. 30.000
- ❑ Dieta per Appleworks su disco da 5" 1/4 a L. 25.000
- ❑ Totocalcio per Apple II su disco da 5" 1/4 a L. 39.000
- ❑ Totocalcio per Apple IIGS su disco da 5" 1/4 a L. 49.000

Per Macintosh:
- ❑ Totocalcio per Macintosh a L. 90.000
- ❑ Mac Melopoli a L. 39.900
- ❑ Il Fiore Scarlatto per Macintosh a L. 29.900
- ❑ L'Avventura di Cappuccetto Rosso a L. 39.900
- ❑ In Cerca di Fortuna a L. 39.900
- ❑ Antivirus (2 dischi) a L. 14.000

❑ Invio un totale di L. .... + L. 5.000 per contributo spese di spedizione mediante:
- ❑ Versamento sul C.C. postale N. 10598357 intestato a SOFT PUBLISHING S.r.l. (allegare la ricevuta e specificare la causale del versamento)
- ❑ Assegno bancario o circolare non trasferibile intestato a SOFT PUBLISHING S.r.l.

❑ Inviatemi il materiale in contrassegno postale: pagherò al postino l'importo più le spese di spedizione.

Nome e cognome: ....

Indirizzo: ....

CITTÁ e C.A.P. ....

Inviare a: Soft Publishing - C.P.628 - 35100 PADOVA

Il recupero dei dati

Può accadere che un giorno il vostro Mac non riconosca più il disco rigido o che, se inserite un dischetto, compaia il fatidico messaggio "Il disco è illeggibile, vuoi inizializzarlo?". Sebbene non sia simpatico trovarsi in una situazione del genere... non tutto è perduto e con un minimo di conoscenza del Sistema Operativo di Macintosh ed una serie di programmi detti di 'data-recovery', il problema può essere risolto.

L'hard disk non funziona più?

Un disco rigido può smettere di funzionare per 2 motivi fondamentali, correlati l'uno al software e l'altro all'hardware. I problemi del primo tipo sono piuttosto semplici da correggere, mentre per i secondi ci vuole un po' di pazienza. Per prima cosa bisogna cercare di individuare la sorgente del problema, in genere un 'driver' difettoso o un conflitto tra le porte SCSI.

Parte software - È da evitare la presenza di più di una Cartella Sistema all'interno di uno stesso disco rigido; bisogna guardarsi poi dai virus informatici ed, infine, evitare la contemporanea presenza di programmi tra loro incompatibili.

Parte hardware - Il difetto può risiedere nel disco rigido oppure nel Mac stesso. Le cause possono essere, ad esempio, cavi mal posizionati o difetti nell'interfaccia SCSI. I problemi di carattere hardware possono provocare (nell'ipotesi più pessimistica) la perdita totale del disco rigido, nel qual caso sarà necessario sostituirlo completamente.

Che fare

In termini tecnici, la comparsa dell'icona del disco rigido (o di un dischetto) sulla scrivania del Macintosh, si chiama 'mounting' (e l'operazione inversa 'unmounting').

Nel momento in cui il Mac non riconosce più il disco rigido, questa operazione non viene effettuata. Il Macintosh chiede quindi se si vuole procedere all'inizializzazione del disco: non lo si faccia. Per prima cosa si controlli che tutte le periferiche SCSI siano correttamente 'terminate'. Se tutto risulta a posto ed il disco rigido non ne vuol proprio sapere di funzionare, si effettui l'avvio del Mac da un dischetto dotato di Sistema Operativo e si cerchi di 'montare' il disco rigido o con il software relativo (nel caso di hard disk prodotti da terze parti), oppure con 2 piccoli programmi (esattamente 2 CDEV): SCSI Probe o SCSI Tools. Come si vedrà in seguito, un file Desktop danneggiato può provocare problemi di questo genere.

Un altro espediente può essere quello di reimpostare la PRAM (Parameter RAM). La PRAM è quella porzione di RAM del Macintosh che conserva la data e l'ora nel momento in cui si spegne la macchina. Oltre a ciò, la PRAM dice al Macintosh quale disco rigido deve essere 'montato'. Per effettuare questa operazione sui Mac Plus, è necessario spegnere la macchina e tutte le periferiche collegate, quindi togliere e sostituire la pila (che si trova in una scatolina nella parte posteriore) e riavviare.

In tutti gli altri modelli di Macintosh, la batteria è saldata sulla piastra madre e quindi non si può sostituire. In questo caso la reimpostazione della PRAM deve essere effettuata via software. È sufficiente premere <Comando-Opzione-Control-Maiuscole> mentre si sceglie "Pannello di Controllo" dal menù "Mela" e fare click su "SI" nella finestra conseguente. Quindi si riavvia il Mac.

ATTENZIONE!! Quando si reimposta la PRAM si perdono automaticamente tutte le informazioni eventualmente

scritte all'interno delle finestre dei programmi o dei documenti.

Supponiamo che, a questo punto, il disco rigido venga finalmente 'montato' sulla scrivania.

Per prima cosa si usi l'accessorio "Find File" per vedere se è presente più di un file System e Finder sul disco. In caso affermativo, si cancellino quelli in sovrappiù. Nel caso in cui si stia operando da dischetto è possibile anche usare l'Installer della Apple per aggiornare i file di Sistema; si potrebbero anche copiare su disco rigido il System ed il Finder direttamente, ma ci sono 2 ragioni che ne sconsigliano la scelta: 1) il System 6.0.2 e superiori possono non funzionare correttamente se non sono installati usando l'Installer; 2) verrebbero cancellati i font e gli accessori presenti nel System del disco rigido.

Veniamo al caso in cui il disco rigido richieda "piccole riparazioni"; se il file Desktop è molto danneggiato si ricade nel problema trattato in precedenza per il quale il disco rigido non viene 'montato' sulla scrivania.

Per ricostruire il file Desktop, ci si assicuri di essere in ambiente Finder (e non MultiFinder) e si riavvii il Mac. Durante la fase di riavvio, si tengano premuti contemporaneamente i tasti <Comando> ed <Opzione> e si risponda affermativamente alla finestra di dialogo che verrà presentata (in questo modo, però, si perderanno tutte le informazioni scritte nelle "Informazioni" nel menù "Archivio"). In effetti, per evitare di perdere tali informazioni, esiste un programma di Public Domain della 1st Aid Software denominato Minor Repairs.

Può anche accadere che il file Desktop sia così danneggiato che non ne vuol sapere di essere ricostruito.

E qui siamo proprio all'ultima spiaggia! Bisogna usare un 'file editor' (ResEdit o Fedit). Utilizzando uno di questi 2 programmi è necessario cancellare fisicamente il file Desktop. Ci penserà poi il Finder a ricrearne uno di nuovo.

Naturalmente, nessuna tecnica indicata in questo articolo vale la buona abitudine di effettuare un frequente backup dei dati.

UN AUSILIO INASPETTATO

Alcuni programmi, commerciali o shareware, ideati per un diverso compito, possono essere d'aiuto anche per leggere dei documenti che non ne vogliono assolutamente sapere di essere aperti con il programma che li ha creati. Vediamone alcuni:

- **CanOpener.** È un programma per aprire qualsiasi documento contenente del testo, dei grafici e dei suoni.
- **Microsoft Word.** Se un documento creato con MacWrite non si apre più, si provi con questo popolarissimo programma.
- **MacWrite.** Può aprire documenti danneggiati di Microsoft Works.
- **PageMaker.** È in grado di leggere documenti danneggiati sia di MacWrite che di Microsoft Word. Usando il comando "Inserisci" di PageMaker si può conservare anche la formattazione del documento. Una volta che il documento si trova all'interno di PageMaker, usate il comando "Esporta" per registrarlo in formato Word o MacWrite.
- **I file grafici danneggiati** sono i più recalcitranti. Per aprirli provate CanOpener, Giffer o Vision Lab (gli ultimi 2 sono 'shareware' ed aprono documenti in formato PICT o MacPaint).

GLOSSARIO

Bad sector: Area di un disco rigido contenente bit errati che rendono illeggibile il settore. Se rimangono attivati possono provocare problemi. È possibile disattivarli riformattando regolarmente un disco oppure utilizzando un 'ottimizzatore'.

Checksum: Una procedura di ispezione degli errori che identifica i dati perduti utilizzando una piccola formula matematica. Controlla la somma dei byte di un determinato file e la confronta con un valore precalcolato. Se i due valori non coincidono, è presente un errore.

Conflitto: Incompatibilità tra 2 programmi che si trovano contemporaneamente nella memoria del Macintosh. I conflitti tra i CDEV e gli INIT possono talvolta essere risolti cambiandone l'ordine di caricamento.

Corrupted file: File contenente 'bad sector' o 'bad bit'. Tutti i file, compresi i programmi ed il System, possono essere corrotti. Un System corrotto provoca difficoltà di avvio e problemi di gestione della directory. I programmi possono essere corrotti se risulta impossibile aprirli oppure se 'vanno in bomba' una volta lanciati.

File Desktop: File di risorsa in cui il Finder registra la data della versione, le icone ed i riferimenti ai file per tutti i programmi che si trovano sul disco rigido.

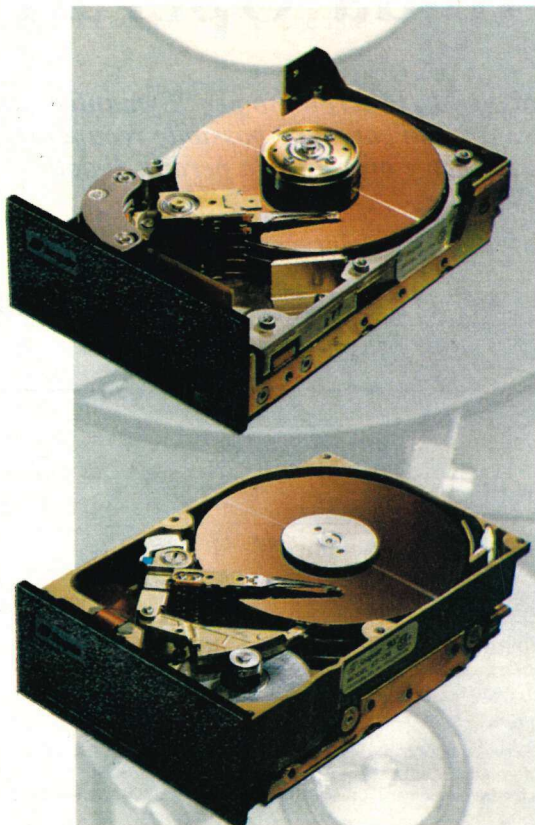
Directory: Struttura all'interno di un disco rigido contenente le informazioni relative ai file e alle cartelle che si trovano su quel disco.

Formattazione di un disco: Processo per il quale un programma di utilità legge prima tutti i settori di un disco rigido e quindi cancella tutti i dati. Questa procedura, inoltre, riscontra tutti i 'bad sector' presenti su disco, aggiorna i driver, e crea una nuova directory.

Inizializzazione di un disco: Processo di individuazione della directory di un disco rigido e di cancellazione del suo contenuto. I dati contenuti nel disco rigido prima di questo processo vengono conservati, sebbene la nuova directory che viene creata possa sovrascrivere alcuni dati presenti. Anche se la maggior parte dei dati rimane su disco, risulta impossibile accedervi con le normali procedure (i file, pur essendo presenti, non vengono elencati), per cui bisogna usare appositi programmi.

Unità disco 'montata': Unità disco riconosciuta dal File Manager del Macintosh. Un'unità disco non appare sulla scrivania di Macintosh se non risulta 'montata' adeguatamente.

Deframmentazione: Processo per cui vengono riscritti i file su settori contigui. Un disco rigido è frammentato quando parti di file vengono memorizzate in una qualsiasi porzione libera di disco anche se lo spazio non è contiguo. Questo comporta un continuo spostamento della testina del disco per leggere tutti i 'pezzetti' di cui è composto il file in questione ed un conseguente rallentamento operativo.

Ottimizzazione: Processo per cui vengono riscritti i file su settori contigui. L'ottimizzazione differisce dalla deframmentazione per il fatto che essa riscrive l'intero contenuto del disco e non solo file singoli.

COME SONO MEMORIZZATI I DATI SU DISCO

I dati, cosiccome le informazioni in generale, sono costituiti da 'bit', i 'mitici' 0 ed 1 che viaggiano all'interno della memoria dei computer. Un gruppo di 8 bit costituisce 1 byte.
Su disco (sia esso hard disk o floppy) i byte sono memorizzati in settori. Ogni settore contiene 512 byte. Questi byte vengono memorizzati in un modo particolare che consente di sapere se in un determinato settore sono presenti byte con valori inesatti. In tal caso il computer sa che tali dati sono danneggiati.
Ogni file presente su disco è composto da uno o più settori. Questi settori non devono essere necessariamente contigui (cioè uno di fianco all'altro) e questo perché un file può essere talmente grande da non poter stare tutto intero all'interno dello spazio libero contiguo presente su disco; in questo caso deve essere, per così dire, 'spezzato' in più parti.
Il disco stesso ha una 'directory', un particolare file contenente le informazioni relative a tutti gli altri file e cartelle presenti su disco: i loro nomi, i tipi, i creatori, gli attributi, i settori utilizzati e via dicendo.
Ogni disco possiede anche una seconda directory che contiene le informazioni relative al disco stesso (nome, numero di file contenuti, spazio libero e spazio occupato) ed anche la posizione della directory dei file. Originariamente questa struttura si chiamava MFS (Macintosh File System) ed è stata utilizzata fino all'introduzione del System 3.2 che si avvale, invece, di una nuova struttura molto più flessibile e potente, detta HFS (Hierarchical File System), ancora oggi utilizzata da Macintosh.
Nel nuovo System 7.0 la struttura sarà ulteriormente potenziata a tutto vantaggio dell'utente finale.

10 Consigli Pratici

Siate previdenti: grazie all'uscita di programmi sempre più sofisticati è ormai 'difficile' perdere i propri dati. Tuttavia, cercate di seguire i consigli che seguono ed il vostro rapporto con il Macintosh sarà un po' più 'amichevole':

1. Fate spesso il backup dei dati. Se alcuni di essi sono molto importanti, fatene almeno 2 copie di riserva e registratele su dischi diversi. Nel caso di Sistema Operativo danneggiato, usate sempre i dischetti originali forniti dalla Apple per reinstallare il tutto.
2. Se non l'avete ancora fatto, acquistate SUM II e, se lavorate molto con i dischetti, Complete Undelete oppure 1st Aid Kit HFS.
3. Tenete solo una Cartella Sistema sul vostro disco rigido. Più copie possono 'confonderne' il funzionamento. Prima di copiare un nuovo dischetto sul disco rigido, assicuratevi di non copiarne anche la relativa Cartella Sistema.
4. Se avete più periferiche SCSI collegate al vostro Mac, assicuratevi che ognuna abbia il suo corretto numero di identificazione (SCSI ID).
5. Per spegnere o riavviare il Macintosh usate sempre "Smetti" oppure "Riavvia". Cercate di non usare mai direttamente l'interruttore di accensione/spegnimento. Con "Smetti" vengono anche riposizionate correttamente le testine dei dischi, il tutto a vantaggio della durata di queste ultime.
6. Non spegnete, riavviate o staccate dalla presa di corrente il Mac ed il disco rigido quando si trovano nel bel mezzo di un'operazione.
7. Ricostruite regolarmente il file Desktop; questo perché, con l'andare del tempo, esso si ingrandisce sempre di più in quanto, e del resto è inevitabile, sul disco rigido si copiano, si cancellano e si rinominano moltissimi file. Alleggerire un file Desktop implica anche maggiore velocità operativa.
8. Usate programmi di diagnosi, quali Sector Collector o SUM II TuneUp, regolarmente. Con questi programmi è possibile infatti disabilitare i 'bad sector' eventualmente presenti su disco. In tal caso si perderà qualcosa in capacità di immagazzinamento dei dati, a tutto vantaggio della sicurezza.
9. Usate un 'ottimizzatore-deframmentatore' (vedi SUM II TuneUp o DiskExpress II).
10. Quando inserite dei dischetti, specialmente quelli contenenti i 'master' dei programmi, proteggeteli in scrittura.

SUM II: una Guida Operativa

Migliorato notevolmente rispetto alla versione precedente, SUM II (acronimo per "Symantec Utilities for Macintosh"), è in realtà una collezione di svariati programmi con cui è possibile recuperare file danneggiati o cancellati per errore, 'rimontare' un disco e prevenire la perdita di dati.

di Jerry Ronchi

Symantec Utilities for Macintosh 'ruota' attorno a SUM Disk Clinic, una piattaforma dalla quale è possibile lanciare i vari programmi che compongono il pacchetto sulla base di uno specifico problema.

Per quanta riguarda il pacchetto nella sua interezza, diamo un'occhiata alle sue possibilità.

Dopo il danno

Come detto, SUM II è in grado di trovare e recuperare file cancellati. Prima di tutto bisogna effettuare il cosiddetto 'scanning' del disco che, per dischi rigidi dagli 80MB in su, richiede parecchio tempo.

Il programma è in grado di leggere anche dischi rigidi la cui directory è notevolmente danneggiata (opzione "Crashed Volume") oppure che sono stati inizializzati per errore (opzione "Initialized by Mistake"). Il tutto viene effettuato tramite *SUM Recover* che viene lanciato automaticamente da *SUM Disk Clinic* una volta che l'utente ha risposto ad alcune domande.

La versione precedente talvolta aveva dei problemi nel recupero di file più grandi di 785K; questa nuova versione, invece, li 'spezza' in varie parti che possono tranquillamente essere registrate su dischetto.

Prima del danno

Parte fondamentale di SUM II è *Shield INIT*, un INIT che crea una copia della directory del disco rigido in un file chiamato "Volume Restore Record" e conserva un elenco dei file cancellati in un altro file detto "Deleted File Record".

Se la directory stessa del disco rigido è danneggiata, il programma utilizza

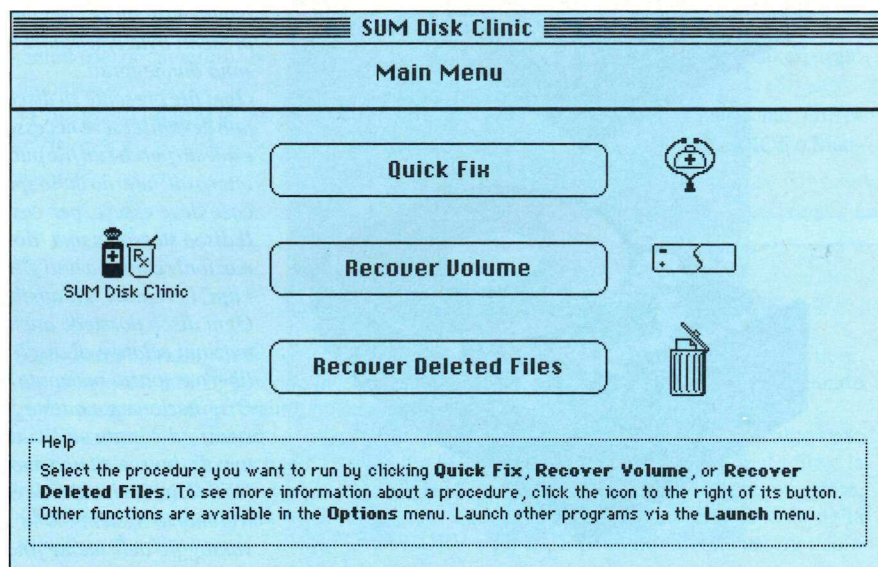



Figura 1: Il menù principale di Disk Clinic, in cui l'utente sceglie l'operazione da compiere tra le tre disponibili ("Quick Fix", "Recover Volume" e "Recover Deleted Files"); altre funzioni sono presenti sotto il menù "Options".

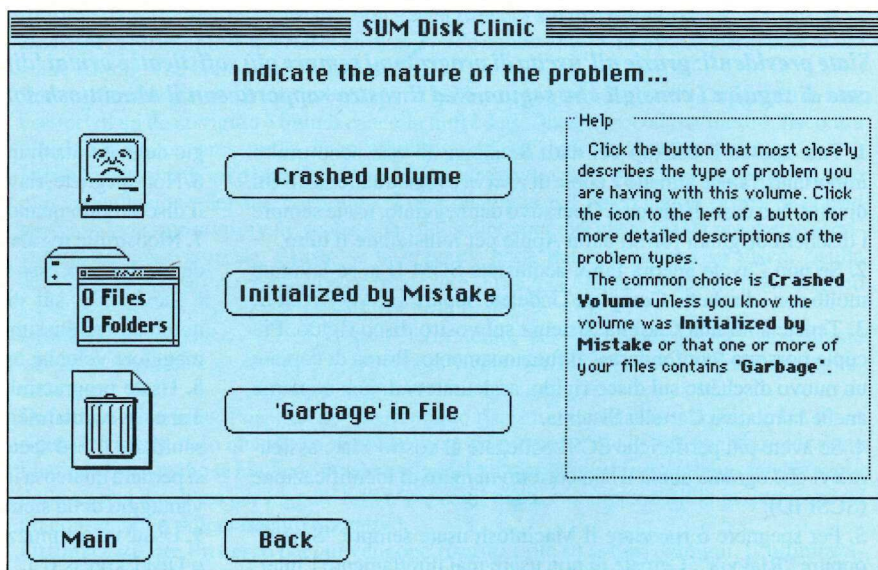



Figura 2: Con Disk Clinic l'utente può indicare il problema cui si trova di fronte. Come si può vedere è possibile addirittura recuperare un intero disco rigido inizializzato per errore.

"Volume Restore Record"- una specie di directory di riserva - consentendo di localizzare rapidamente i file che interessano.

Man mano che si copiano, cancellano e rinominano i file, è bene aggiornare anche il file "Volume Restore Record" utilizzando una particolare combinazione di tasti, o lasciare che il programma lo faccia automaticamente ad intervalli di tempo prestabiliti oppure al termine del lavoro quotidiano.

Figura 3: I file nell'elenco sono stati recuperati da un dischetto dopo averli buttati nel Cestino. Si è utilizzata l'opzione "Floppy Recover" presente all'interno di SUM Disk Clinic. Nella maggior parte dei casi i file in corsivo non possono essere più recuperati in quanto sovrascritti. Di alcuni file non è stato recuperato nè il nome, nè il Type, nè il Creator sebbene i dati lo siano stati. Le informazioni mancanti (Type e Creator) possono essere reinserite manualmente utilizzando il comando "GetInfo" di SUM II oppure un qualsiasi altro 'file-editor' (ResEdit, Disktop, ecc.). Nel caso in cui si fosse scelto, all'interno di SUM Disk Clinic, l'opzione "Volume Scan", al posto di Bottom 800K - che indica il dischetto - ci sarebbe il nome del disco rigido di cui si vogliono recuperare i file cancellati per errore.

Recuperare file cancellati per errore

Se ci si rende conto di aver cancellato un documento importante e non se ne possiede una copia di riserva sufficientemente aggiornata, SUM II è l'unica speranza.

In realtà, quando si cancella un file, il sistema operativo non cancella i dati che si trovano all'interno di quel file, bensì il file stesso dall'elenco che compone la directory del disco.

È sulla base di questa operazione che funziona *SUM Recover*. Esso è in grado di lavorare sia con dischi su cui si è installato *Shield INIT* (ed è quindi presente il file "Volume Restore Record") che con quelli che ne sono sprovvisti (sebbene nel primo caso il recupero dei file sia molto più rapido e pressoché totale). È proprio questo fatto che lo distingue da altri programmi simili che invece necessitano dell'installazione preventiva di un INIT (nel caso di ***Complete Undelete*** si chiama "DeleteLog", per ***PC Tools*** si chiama "CPSSaveDeletes" mentre per ***XTree/Mac*** è "Revive-A-File").

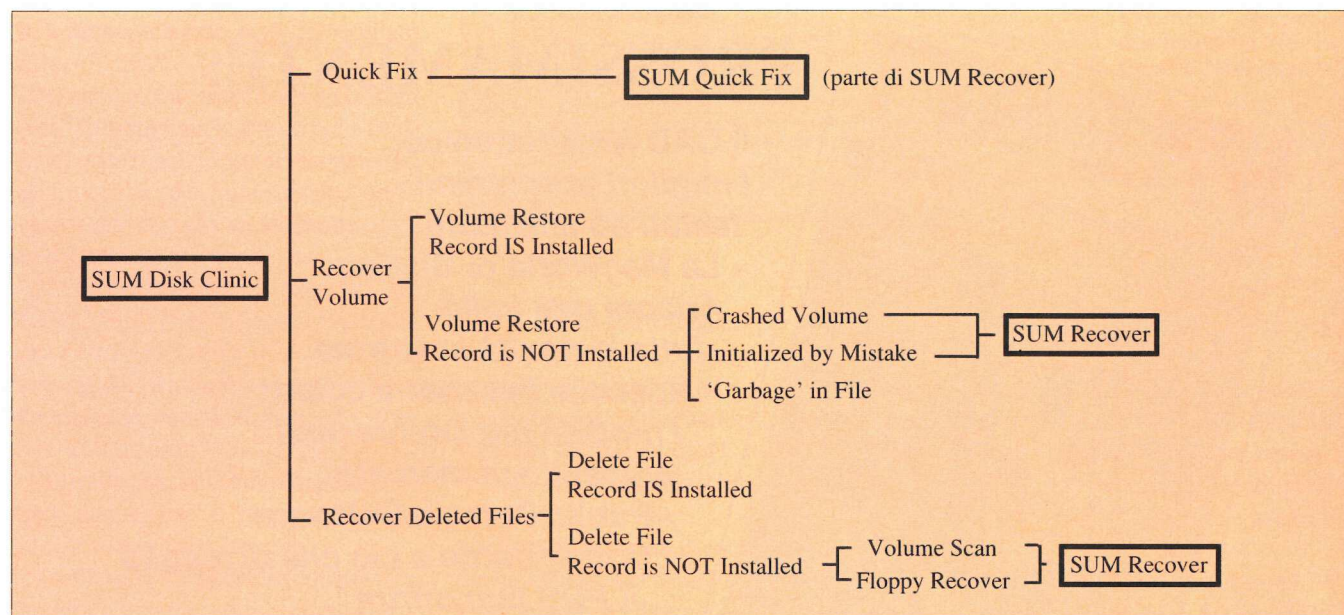



Figura 4: La struttura gerarchica di SUM II ed il suo utilizzo in funzione del problema da risolvere nel caso in cui nè "Volume Restore Record" nè "Delete File Record" siano stati preventivamente installati.

Per quanto riguarda il problema del disco rigido che non si 'monta', le procedure da usare sono fondamentalmente 3:
1. Riparare il disco tramite la procedura "Quick Fix" (nel caso di directory poco danneggiate).
2. Recuperare dal disco i file cancellati per errore o danneggiati usando direttamente *SUM Recover*.
3. Recuperare i file cancellati per errore usando la procedura "Recover Volume".

SUM II contiene anche altri programmi di utilità generale:
• *SUM Partition* per creare partizioni su dischi rigidi. Le partizioni possono essere create in qualsiasi momento, a patto di avere dello spazio libero contiguo su disco. Può funzionare sia sotto forma di INIT che di Accessorio di Scrivania.
• *SUM Encrypt* per proteggere file od intere cartelle da occhi indiscreti.
• *SUM TuneUp* per deframmentare-ottimizzare un disco rigido, effettuare operazioni di verifica sui file, disattivare i 'bad sector' eventualmente presenti ed elencare gli INIT ed i CDEV presenti nella Cartella Sistema.
ATTENZIONE! Per usare l'opzione di ottimizzazione di questo programma si deve effettuare l'avvio da dischetto. Non è possibile, infatti, utilizzare questa opzione da disco rigido. Inoltre, se si usa *SUM TuneUp* non sarà più possibile recuperare i file cancellati per errore.
• *SUM Backup* per effettuare copie di riserva. Quest'ultimo è stato scritto dalla Microseeds ed è simile a Redux della stessa software house.

Figura 5: La finestra per la configurazione di SUM TuneUp.

1st Aid Kit HFS: una Guida Operativa

Assieme alla Symantec, la 1st Aid Software è stata una delle prime Case ad occuparsi della salvaguardia e del recupero di dati in ambiente Macintosh. La gemma dei suoi prodotti è attualmente il pacchetto denominato 1st Aid Kit che si compone principalmente di 1st Aid Kit HFS, il programma di recupero vero e proprio, e di alcuni altri programmi di utilità.

di Jerry Ronchi

In questo spazio, cosiccome è stato fatto per SUM II, tratteremo di 1st Aid Kit HFS offrendo una sorta di breve guida operativa, con la speranza non certo di illustrare tutto ciò che il programma può fare, ma di porne in evidenza l'approccio e le ottime possibilità operative.

Innanzitutto bisogna dire che il meglio di 1st Aid Kit HFS lo si ottiene operando su dischetti.

Per effettuare la riparazione sono possibili 2 tecniche: "Quick Cure" e "Full Evaluation".

Con la prima viene effettuato il recupero dei file senza controllare l'eventuale presenza al loro interno di 'bad sector', mentre con la seconda vengono controllati attentamente tutti i settori presenti sul disco. È chiaro come la seconda tecnica sia molto più lenta rispetto alla prima, a tutto vantaggio però del risultato finale.

Per quanto concerne l'uso con i dischi rigidi, il programma lascia un po' a desiderare, questo poiché per il recupero dei file sfrutta una particolare tecnica, quella dei *sector tag*, che molti dischi rigidi non supportano.

Al contrario di SUM II, 1st Aid Kit HFS non ha la possibilità di creare una copia 'dinamica' della directory di un disco rigido; si rende necessario farlo manualmente tramite il comando "Archive Volume Info".

Oltre alla possibilità di recuperare dischetti danneggiati il programma consente altre operazioni tra cui:

• controllare se un dischetto considerato 'illeggibile' risulta essere o no inizializzato;

• cancellare realmente i file che sono stati buttati nel Cestino (questo per evitare che dati di particolare importanza possano venir recuperati da estranei);

• inizializzare un dischetto;

• copiare un dischetto;

• modificare gli attributi (file type e creator) di uno o più file;

• vedere e stampare il contenuto di un file contenente del testo (utile soprattutto per recuperare il testo presente nei file temporanei creati ad esempio da Word 4.0 in caso di errore di sistema);

• recuperare i file buttati per errore nel Cestino.

Il pacchetto viene fornito con un manuale di più di 300 pagine delle quali la maggior parte dedicate alle varie tecniche che è possibile usare per il recupero dei dati. È, insomma, un vero e proprio gioiello.

La nuova versione del programma, la *2.8*, oltre a supportare i nuovi drive FDHD, contiene anche *Minor•Repairs*, un semplicissimo programma in grado

Figura 1: Interessanti funzioni di Help rendono il programma molto semplice nell'utilizzo.

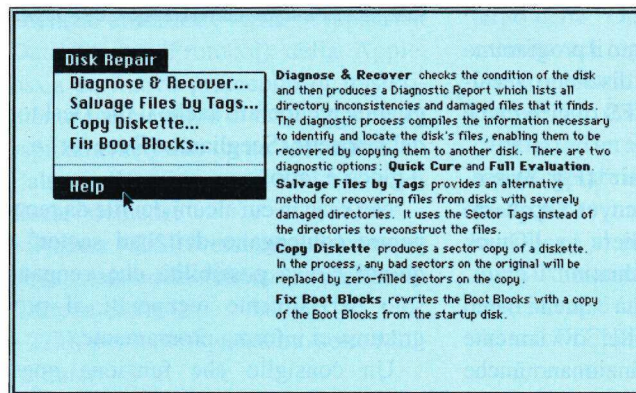



Figura 2: L'importantissimo menù "Disk Repair"; "Diagnose & Recover" controlla le condizioni del disco e ne redige una diagnosi. La diagnosi può avvenire secondo due modalità: "Quick Cure" e "Full Evaluation".

di ricostruire il file Desktop senza perdere le eventuali informazioni annotate nella apposita finestra dei file.

È disponibile anche un pacchetto, denominato **1st Aid Kit HFS Deluxe**, che oltre a *1st Aid Kit HFS*, contiene *Complete Undelete* e *Sector Collector*. Il primo, che abbiamo già avuto occasione di recensire, è un Documento del Pannello di Controllo che consente il recupero di file cancellati per errore, mentre il secondo serve per riscontrare ed eventualmente 'bloccare' la presenza di bad sector, oltre che a recuperare i file utilizzando una particolare metodica.

Figura 3: La finestra che visualizza le informazioni relative al dischetto in esame.

Displaying Disk: Damaged Disk

Select a file:	Crea	Type	Last Modified	DF	RF	Total
13.gushi	MSWD	WDBN	13-04-1990 15:27	58K	0K	58K
14.gushi	MSWD	WDBN	13-04-1990 15:25	27K	0K	27K
15.gushi	MSWD	WDBN	19-04-1990 18:43	62K	0K	62K
16.gushi	MSWD	WDBN	28-04-1990 7:32	63K	0K	63K
17.gushi	MSWD	WDBN	28-04-1990 5:45	43K	0K	43K
18.gushi	MSWD	WDBN	28-04-1990 6:51	19K	0K	19K
19.gushi	MSWD	WDBN	26-04-1990 5:38	15K	0K	15K
20.gushi	MSWD	WDBN	26-04-1990 5:46	7K	0K	7K
China	DMOV	FFIL	18-04-1990 1:34	0K	326K	326K
Desktop	ERIK	FNDR	2-04-1990 9:01	0K	5K	5K
pinyin e zi pp.65	MSWD	WDBN	18-04-1990 1:40	143K	0K	143K

Number of files selected: 9 for a total of 620 K

Print List | Recover | Cancel

Figura 4: Una volta controllato un dischetto, tramite questa finestra è possibile scegliere i file da recuperare.

COME USARE 1st AID KIT HFS

Supponiamo di trovarci di fronte ad un dischetto che il Finder non riconosce e che ci venga richiesto se vogliamo inizializzarlo. Supponiamo anche che dentro quel dischetto ci sia un documento di estremo interesse.

Armati di un po' di pazienza decidiamo di... vincere la battaglia con il Macintosh utilizzando proprio 1st Aid Kit HFS.

1) Per prima cosa lanciamo il programma ed inseriamo nel drive il dischetto 'recalcitrante'. 1st Aid Kit HFS ci dice che è danneggiato.

2) Dal menù "Disk Repair" (Fig. 2) scegliamo "Diagnose & Recover". A questo punto possiamo scegliere o "Quick Cure" oppure "Full Evaluation".

La seconda possibilità è quella meno rapida ma più affidabile; ovviamente entrambe le tecniche funzionano anche per un disco rigido.

Scegliamo "Full Evaluation". Se il nostro dischetto ha la 'directory' danneggiata (come accade nel 90% dei casi) il programma ci chiede che tipo di dischetto è quello che vogliamo recuperare.

3) Dopo averlo analizzato, il programma visualizza una finestra di informazioni relative al nostro dischetto (Fig. 3).

A questo punto clicchiamo su "List Files" e scegliamo i file da recuperare (Fig. 4).

Se questi ultimi verranno registrati all'interno di un disco rigido non è consigliabile recuperare anche il file Desktop del dischetto. Scegliamo "Recover" e... il gioco è fatto!

Nel caso in cui alcuni dei file da recuperare contengano dei 'bad sector' e quindi c'è la possibilità che vengano solo parzialmente recuperati, il programma ci informa prontamente.

Un consiglio che funziona quasi sempre con i dischetti: molto spesso se sono presenti dei settori che il programma non è in grado di leggere non c'è da preoccuparsi eccessivamente. Se riprovate una seconda od una terza volta a recuperare un file contenente 'bad sector' avete buone probabilità di recuperarlo interamente.

Molto intelligentemente il programma ci chiede dove registrare i file recuperati ed eventualmente se vogliamo creare una cartella per contenerli.

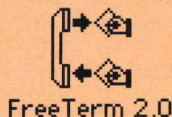
Nel caso in cui nè "Quick Cure" nè "Full Evaluation" avessero funzionato, in quanto la directory del nostro dischetto era notevolmente danneggiata, si sarebbe potuto ricorerre ad una tecnica alternativa detta "Salvage Files by Tags".

In questo modo, come già accennato, vengono utilizzate le informazioni presenti nei cosiddetti 'sector tag', che non sono altro che dei dati presenti all'inizio di ogni settore utilizzato del dischetto e che contengono le informazioni relative al file cui appartengono.

Utilizzando questo particolare artifizio è possibile recuperare dati da un dischetto avente la directory anche quasi totalmente danneggiata.

Sfortunatamente, come già detto, con la maggior parte dei dischi rigidi per Macintosh non è possibile utilizzare questo metodo.

Un'ultima nota: sebbene sia sorprendente con i dischetti, l'unica cosa che il programma non è in grado di fare (e non è il solo) è recuperare un dischetto inizializzato per errore.

MAC PUBLIC DOMAIN

Le novità del Mac Public Domain

di Jerry Ronchi

COMUNICAZIONI

Fino a poco tempo fa, quand'era necessario trasferire documenti da un Mac all'altro bisognava ricorrere ad un collegamento via cavo seriale oppure, se si voleva investire un po' di danaro, si poteva ricorrere a prodotti commerciali adatti al caso ma sempre abbastanza macchinosi da utilizzare.

In breve tempo le cose sono cambiate, e dopo applicazioni commerciali come TOPS od AppleShare, molti programmatori in ambiente 'public-domain' hanno cominciato a sfruttare le enormi possibilità aperte dai collegamenti in rete.

Attualmente sono perciò usatissimi due programmi 'shareware' molto interessanti: **Public Folder** ed **Oscar.** Del primo parlammo nel numero di Maggio/Giugno, in questo numero analizziamo il secondo.

Oscar 1.0a1 è l'esatto completamento di Public Folder. Mentre quest'ultimo consente di *richiamare* documenti che si trovano su altri Macintosh, Oscar consente di *inviarli* (ma non richiamarli) utilizzando sempre la rete AppleTalk. Questo programma è uno dei pochi ad utilizzare l'ADSP (AppleTalk Data Stream Protocol) della Apple, ossia un nuovo protocollo di trasferimento che consente di far viaggiare più rapidamente i dati da un Macintosh all'altro collegati in rete.

Oscar richiede:

- il driver ADSP (versione 1.0.1 o superiore, ossia un documento da mettere in Cartella Sistema);
- 225K per il funzionamento sotto MultiFinder;
- il Desktop Manager (versione 2.0.1 o superiore).

Per prima cosa bisogna copiare nella Cartella Sistema sia il file ADSP che il Desktop Manager e riavviare Macintosh. In seguito, per ricostruire le icone che verranno inevitabilmente perdute con Desktop Manager, bisogna nuovamente riavviare e ricostruire il file Desktop premendo <Comando-Opzione> durante la fase di avvio. Il programma vero e proprio, Oscar, può risiedere in qualsiasi cartella oppure a livello della scrivania.

Una volta lanciato, Oscar crea due cartelle "In Box" ed "OutBox". All'interno della "OutBox" viene creata una cartella per ogni utente che utilizza Oscar. Allorché si rende necessario inviare un documento (od un'intera cartella) ad un altro utente in rete è sufficiente copiare il file nella relativa cartella. A questo punto interviene Oscar che si collega al nodo di destinazione ed invia il documento in 'background' (nel caso in cui si stia utilizzando MultiFinder). ATTENZIONE!! Assicuratevi di *copiare* e non di *spostare* il/i documento/i nella cartella "OutBox", dal momento che Oscar cancella un documento una volta che è stato inviato (Suggerimento: per copiare, a livello del Finder, un documento invece che spostarlo, tenete premuto il tasto <Opzione> mentre lo posizionate nella cartella di destinazione).

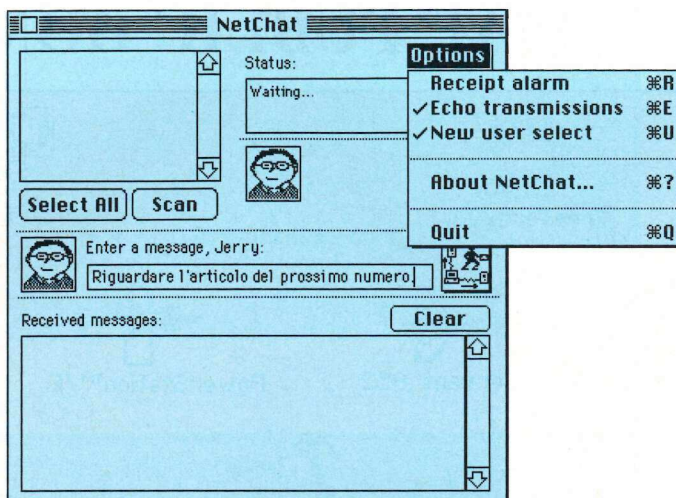
Nella cartella "InBox" vengono invece registrati i documenti/le cartelle in arrivo. È possibile creare, all'interno della cartella "InBox", delle cartelle contenenti il nome di chi ha inviato i documenti. Esteticamente molto carino il lampeggiamento della melina quando

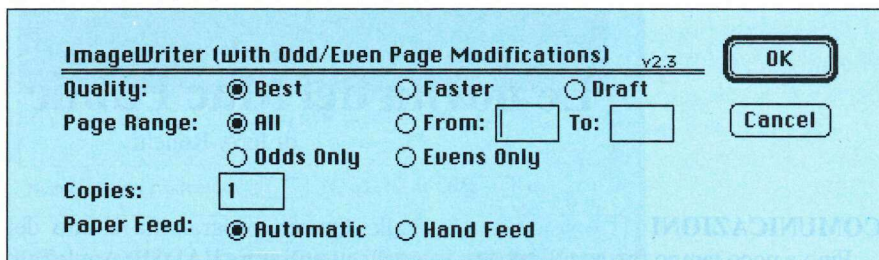
un file è arrivato sul vostro Macintosh.

Sempre in tema di comunicazione c'è **MCS 1.1** che consente di comunicare da un Mac ad un altro ad alta velocità. Con questo programma ed un modem è possibile trasferire documenti tra 2 utenti utilizzando il formato MacBinary II.

L'unica cosa che il programma non effettua è riagganciare automaticamente la linea una volta terminato il trasferimento; bisogna operare manualmente.

Infine **NetChat**, un Accessorio della Scrivania che consente l'invio e la ricezione di messaggi tra svariati utenti collegati in rete AppleTalk ognuno dei quali può avere una particolare icona che lo raffigura.

Con l'accessorio viene fornita una serie di icone (sono supportate anche quelle a colori) che possono essere personalizzate. Il limite principale è dato dal fatto che è possibile scambiarsi solamente dei messaggi, non documenti e nemmeno applicazioni, ma per questo esistono altri programmi.

NetChat è un Accessorio di Scrivania (Desk Accessory) che consente di inviare e ricevere messaggi fra gli utenti collegati in rete AppleTalk.

ImageWriter (with Odd/Even Page Modifications) v2.3
OK
Cancel
Quality: ◉ Best ○ Faster ○ Draft
Page Range: ◉ All ○ From: To:
○ Odds Only ○ Evens Only
Copies: 1
Paper Feed: ◉ Automatic ○ Hand Feed

Ecco come appare la finestra di stampa con E/O ImageWriter installato.

ANTIVIRUS

Il nuovo **Disinfectant 1.8** oltre a riconoscere e 'disinfettare' i dischi contagiati dal nuovo virus Garfield MDEF, è in grado anche di riconoscere future mutazioni dell'nVIR e del WDEF. Sempre degna di nota la tempestività dell'autore John Norstad.

Sempre nell'ambito dei programmi anti-virus è da segnalare la versione **4.0.2** di **Virus Detective**.

UTILITIES

È un'alternativa a StuffIt, il noto programma di compressione ed... ovviamente si chiama **MacCompress**. Proviene dall'ambiente Unix e le sue prestazioni non differiscono di molto da quelle di StuffIt, sebbene quest'ultimo sia un po' più flessibile e completo.

A proposito di StuffIt, chi lo utilizza raramente talvolta si può trovare in difficoltà nel decomprimere una serie di documenti compressi magari 6 mesi prima perché non si ricorda più come usare questo programma. La Salient Software, autrice di **DiskDoubler**, un programma commerciale molto simile a StuffIt, ha risolto il problema in un modo molto elegante. Ha inserito un programma per la decompressione dei documenti in un INIT e l'ha chiamato **DDExpand INIT**. Questo INIT, una volta copiato all'interno della Cartella Sistema, aggiungerà alla destra del menù "Strumenti" del Finder un nuovo menù denominato "DD" tramite il quale è possibile effettuare immediatamente la decompressione di archivi creati con StuffIt, Packit III e DiskDoubler.

A Word 4, ottimo word processor in ambiente Macintosh, manca una caratteristica molto comoda, la possibilità di stampare prima tutte la pagine pari e poi tutte quelle dispari. A ciò ha rimediato un nuovo documento di Scelta Risorse che si chiama **Even/Odd ImageWriter**. L'unica limitazione è che funziona con le ImageWriter I e II, ma non con la LQ e nemmeno con la LaserWriter.

CDEVs

Si chiama **Boomerang 2.0** ed è quanto di meglio si possa attualmente chiedere per la 'navigazione' all'interno di un disco rigido. Varie volte, per trovare un determinato documento che si trova in una certa cartella vi siete consumati l'indice a forza di fare doppio clic, cartella dopo cartella, e non sempre lo avete trovato. Bene, questo Documento del Pannello di Controllo entra in azione ogni volta che si utilizzando le finestre di dialogo relative ai comandi "Apri" o "Registra" 'ricordandosi' automaticamente degli ultimi 10 (il numero è però configurabile dall'utente) documenti/

cartelle aperti/e. Ma questa è solo la punta dell'iceberg. Tramite un menù, che si attiva cliccando sull'icona di Boomerang, è possibile accedere a tutta una serie di possibilità tra cui:

• Aggiungere una serie di documenti/cartelle per un più rapido accesso agli stessi e per renderli così 'permanenti' (normalmente quelli di uso più comune) cioè sempre utilizzabili dall'interno di qualsiasi programma.

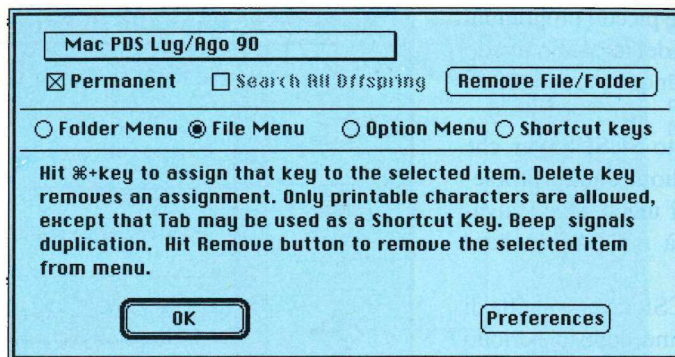
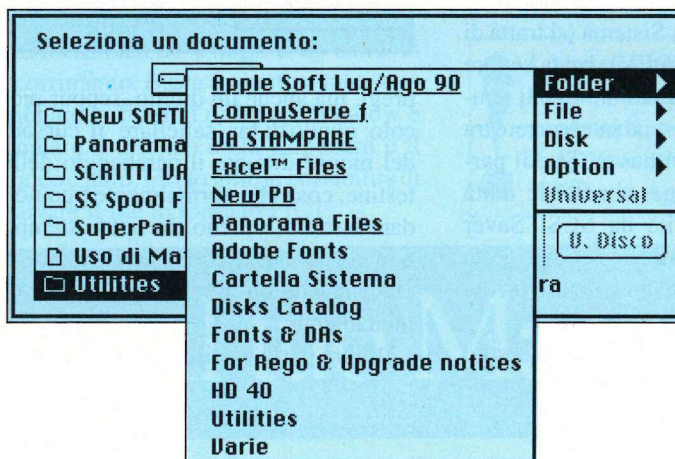
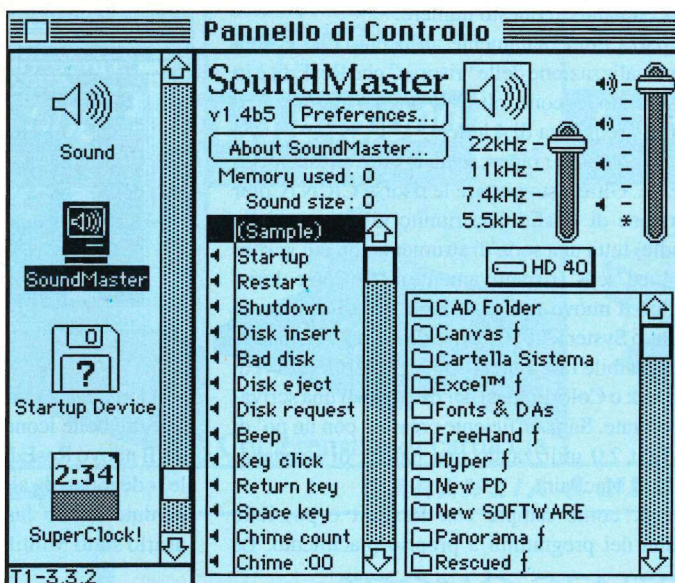
• Creare una nuova cartella dall'interno di un qualsiasi programma senza dover uscire da esso.

• Effettuare la ricerca di un particolare documento utilizzando sia il nome intero che i caratteri 'jolly'; la ricerca è inoltre 'intelligente' in quanto Boomerang trova tutti i documenti che il programma in uso è in grado di leggere.

• Escludere Boomerang nell'uso con particolari programmi che non sono con esso compatibili.

Ci si può talmente abituare all'utilizzo di Boomerang che lavorando con altri Macintosh vi verrà spontaneo cercarlo. Insomma, come direbbero nei paesi anglosassoni, un 'must have'.

Il noto **SoundMaster** si è rifatto il 'lifting' e, con una migliore interfaccia, è giunto alla versione **1.4**. È stato migliorato notevolmente l'help in linea, ed esiste la possibilità di assegnare i suoni a svariate azioni compiute dall'utente nonché di conservare i suoni in cartelle differenti.

Quanti di voi conoscono la versione del sistema operativo del Macintosh che stanno utilizzando, quanta RAM è disponibile, se è presente la PMMU (obbligatoria per l'uso del nuovo System 7.0), la versione e le dimensioni della ROM, se è o meno attivata la memoria tampone, la versione di AppleTalk utilizzata, la porta di uscita delle varie periferiche SCSI nonché le versioni dei rispettivi 'driver', il tipo e la risoluzione del monitor utilizzato e così via? Tutte informazioni di grande importanza. Ebbene, la versione 2.0 di **MacEnvy**, tramite svariate pagine di informazioni, consente un check-up completo del proprio 'parco macchine'.

Boomerang è un documento del Pannello di Controllo (CDEV) che consente una rapida localizzazione di cartelle e documenti.

Sempre in Boomerang, sono da notare la cartelle sottolineate e quelle che non lo sono. Le prime sono considerate 'permanenti', mentre le seconde vengono automaticamente sostituite da altre nel momento in cui si raggiunge il numero delle cartelle 'ricordabili' dal programma.

La plancia di comando di SoundMaster 1.4. Da notare la rinnovata interfaccia grafica.

Spesso accade che piccoli programmi offrano prestazioni del massimo livello o che risultino comunque estremamente utili.

È il caso di questo **SCSI Saver** che davvero pone rimedio ad uno dei problemi più sentiti dagli utenti Mac: salvaguardare l'integrità del proprio hard disk.

La funzione di SCSI Saver è quella di parcheggiare le testine, dopo un periodo di non-utilizzo definibile (in minuti) da parte dell'utente, in zone in cui, anche se dovessero accadere inconvenienti, i dati non subirebbero danni.

In pratica, una volta installato SCSI Saver nella Cartella Sistema (si tratta di una applicazione CDEV), basta settare nell'apposita finestra di dialogo il tempo che si desidera lasciar intercorrere tra l'ultimo utilizzo del bus SCSI e il parcheggio delle testine, nonchè le unità che verranno gestite da SCSI Saver (all'uopo una serie di check box riporta la configurazione del bus con la lista dei vari ID).

SCSI Saver non ha comunque solo pregi, ma anche un difetto, seppur piccolo: quello di far 'saltellare' il cursore del mouse durante il parcheggio delle testine, cosa che normalmente può non dare fastidio, a meno che nel frattempo non si stia usando qualche programma che richiede un'assoluta precisione di puntamento.

D'altra parte, l'utilizzo di questo programma può prevenire notevoli problemi, anche se a dire il vero, non essendo ancora un software esaustivamente collaudato, potrebbe non funzionare perfettamente con particolari tipi di hard disk, specialmente quelli che prevedono l'interruzione della rotazione del disco, come nel caso degli ormai noti 'rimovibili'.

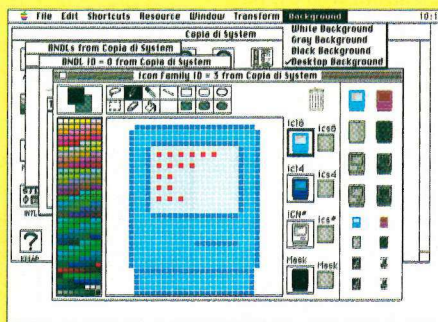
SCSI Saver: Una volta richiamato dal Pannello di Controllo è possibile settare le unità SCSI da 'parcheggiare', oltre all'attivazione del 'parking' quando si spegne il computer.

ResEdit: la storia infinita

Ufficialmente, l'ultima versione rilasciata di ResEdit è la 1.2; da un po' di tempo a questa parte però è in circolazione la nuovissima 2.0d3 (dove 'd' stà per delta e quindi non ancora perfetta), di cui sommariamente ci occupiamo in questo numero.

Per prima cosa, balza immediatamente all'occhio che è stata ripresa la 'vecchia' visualizzazione delle "risorse" che ResEdit è in grado di gestire utilizzando le icone, oltre all'oramai abituale - ed incomprensibile ai più - sequenza di 4 lettere.

Gestione delle icone a colori: rappresenta il fiore all'occhiello di questa nuova release. Oltre a supportare le risorse CICN (Color Icon), la nuova versione di ResEdit ha riunito all'interno della risorsa BNDL (Bundle) tutta una serie di strumenti con cui gestire le nuove risorse 'icl4' ed 'icl8' (rispettivamente a 16 e 256 colori o livelli di grigio) e cioè il nuovo tipo di icone a colori così come saranno usate dal nuovo System 7.0. Con questa nuova versione di ResEdit sarà quindi possibile fare a meno di particolari INIT (vedi Icon Colorizer, SunDesk o ColorFinder) per disporre di una scrivania dotata di icone colorate. Sarà sufficiente crearle - con un po' di pazienza - con ResEdit 2.0 utilizzando una palette di strumenti molto simile a quella di MacPaint.

Gestione dei menù: come sempre con ResEdit è possibile personalizzare i menù dei programmi a proprio piacimento. La nuova versione consente di lavorare anche con i menù gerarchici (per intenderci quelli contraddistinti da un triangolo rivolto verso destra) sfruttando anche la possibilità di specificare il colore con cui visualizzare sia i menù che le voci contenute all'interno di essi.

L'editor per le icone a colori di ResEdit 2.0d3. Da notare la possibilità di usare e creare sia quelle a 16 che quelle a 256 colori.

Con questa nuova versione è diventato inoltre molto semplice inserire delle icone all'interno dei menù.

Il nuovo ResEdit, anche se pur sempre in versione 'sperimentale' - denotato da alcune 'bombe' di sistema - non ha assolutamente perduto il suo fascino. Un'ultima raccomandazione: evitate di usarlo sotto Multifinder!!

DESK ACCESSORY

La Clipboard è senza dubbio la più utile delle caratteristiche del sistema operativo del Mac. Tramite essa, infatti, risulta molto semplice copiare testi, immagini e altre 'chincaglierie' da un documento all'altro. L'unico neo di questa procedura è rappresentato dal fatto che occorre entrare nell'applicazione dalla quale si desidera esportare i dati. Nel caso delle immagini risulta molto più di immediato utilizzo **Image Window**, un accessorio della scrivania che, una volta richiamato, fa apparire il proprio menù sulla destra dell'apposita barra, permettendo di caricare immediatamente da disco immagini in formato PICT, MacPaint e TIFF in bianco e nero (non a colori nè a livelli di grigio).

L'immagine caricata è immediatamente visibile in un'apposita finestra ridimensionabile e fornita di barre di scorrimento. Basta a questo punto selezionare la finestra di Image Window e copiare il disegno nella Clipboard e il gioco è fatto. Molto utile la possibilità di salvare il file in formato PICT.

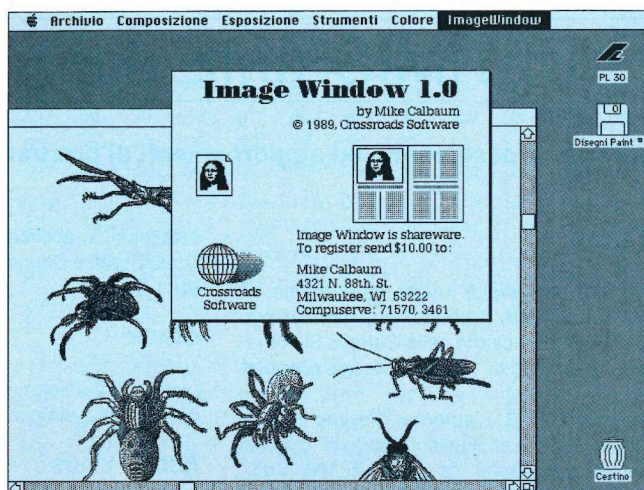



Image Window: La simpatica finestrina di 'Info' con il nome dell'autore e, in sottofondo, una finestra con un po' di 'bug'.

I programmi citati in quest'articolo, insieme ad altri, sono contenuti nei dischetti PDS Aggiornamenti 12 e 13. ResEdit 2.0d3 è in Aggiornamenti 15.

ULTIMISSIME dal Mondo

Come sempre grosse novità ed aggiornamenti di programmi in arrivo dagli USA

ACCESSORI/INIT/CDEV/FKEY

• Si chiama **INIT Tracker** l'ultima 'chicca' uscita dalla mente di Andrew Welch. Si tratta semplicemente di un INIT che monitorizza tutto ciò che gli INIT ed i CDEV che si trovano nella Cartella Sistema compiono in fase di avvio di Macintosh. Molto utile per scoprire eventuali incompatibilità.
• Si chiama **Quill** ed è alla versione **1.1**. L'autore è l'italiano Sergio Villone. Si tratta di un accessorio della scrivania in grado di leggere documenti creati con svariati programmi tra cui QUED/M, Edit, TeachText, MacWrite, Word 4.0, WriteNow 2.0 e Nisus.
• **VirusDetective**, il famoso Accessorio anti-virus è giunto alla versione **4.02**.
• Si chiamano **Adobe Vols By Number** e **Adobe Menu Combinations**. Sono due accessori dei quali il primo contiene un elenco dei font Adobe dal numero 1 al numero 144 ed il secondo i rispettivi nomi Postscript nonché le varie possibilità di combinazione.
• Anche **SuperClock** si è aggiornato; è giunto infatti alla versione **3.9**. Supporta anche il MacPortatile, il nuovo Outbound e sono stati corretti alcuni errori con Timbuktu.
• **Address Book**, l'utilissimo accessorio della scrivania per la conservazione di un indirizzario è giunto alla versione **2.5**. Può 'colloquiare' direttamente con un modem per la formazione del numero telefonico desiderato.
• Anche se in fase calante le FKEY (Function Keys) talvolta presentano qualcosa di interessante. Ad esempio **Quit!** che consente, premendo la sequenza <Comando-Maiuscole-#> (dove # indica un numero da 0 a 9), di 'uscire' dal Finder qualora ci si trovi in ambiente Multifinder risparmiando così circa 160K di RAM. Non chiedetemi come faccia ma...funziona egregiamente.
• Si chiama **VoiceBox 1.21** e si tratta di un CDEV che 'parla', nel senso che legge il testo che appare all'interno delle finestre di dialogo di Macintosh e lo riproduce vocalmente. Necessita di MacInTalk.
• In fatto di virus e antivirus se ne sono dette molte, ma certamente il vecchio motto 'meglio prevenire che curare' è ancora una volta il metodo più efficace per proteggersi contro eventuali 'infezioni'. Nel panorama degli INIT antivirus si fa notare **GateKeeper** che, una volta copiato nella Cartella Sistema, impedisce all'utente di installare dischi contenenti i più svariati tipi di virus informatici, controllando anche eventuali volumi installati in rete via AppleTalk.
• Disponendo di un Macintosh con scheda colore potrete da oggi personalizzare il vostro Finder sfruttando tutte le caratteristiche cromatiche del vostro computer. Con l'INIT **SUN DESK 1.1**, infatti, è possibile assegnare alle icone una risorsa grafica che può contenere fino a 256 colori e cambiare il puntatore con un suo sostituto colorato, sfruttando peraltro un tipo di icone, identificato dall'ID 'ic18', molto meno esoso in termini di memoria, più veloce da visualizzare e supportato inoltre dal System 7.0.

UTILITY

• Si chiama **theFONDLER 1.22** ed è molto simile, come utilizzo, al Font/DA Mover. Serve infatti per copiare/spostare i font 'armonizzati' con Font Armony da una valigetta all'altra senza alterarne i numeri di ID. Supporta anche gli Accessori.
• Sono sempre più di moda, e diventano del resto necessarie in molte occasioni, le applicazioni per compattare file di grosse dimensioni. Dopo StuffIt e Diamond eccone ora un altra che si chiama **Compactor 1.1**.

STACK

La nuova versione di **Virus Encyclopedia** contiene la descrizione degli ultimi 3 virus in ambiente Macintosh: WDEF, ZUC e Garfield.

NUOVO VIRUS

Garfield Virus
Si chiama "Garfield" l'ultimo virus in ambiente Macintosh e, fortunatamente, non sembra essere molto dannoso. Infetta sia le applicazioni che il file System aggiungendo una risorsa MDEF (quella che gestisce i menù) ID=0 lunga 314 bytes e rinumerando quella già esistente come ID=5378.
Grandi problemi con i Macintosh128 e 512, cioè con quelli dotati delle vecchie ROM da 64K.
Tutti gli INIT anti-virus (Virex INIT, SAM Intercept, ecc.), ad eccezione di Vaccine, sono in grado di impedire la diffusione di questo nuovo virus. Dal momento che i menù di Macintosh non funzionano se non esiste una risorsa MDEF ID=0, se si verificano dei problemi in questo senso c'è la possibilità che il vostro Macintosh sia infettato.
Per debellare quest'ultimo nuovo virus, in ambiente 'public-domain' è disponibile la versione **1.8** di **Disinfectant**.

Per coloro che utilizzano VirusDetective le stringhe di ricerca sono le seguenti:

ZUC VIRUS
Filetype=APPL & Resource CODE & ID=1 & Pos -1256 & Data A033*A9EF#594
Filetype=APPL & Resource CODE & ID=1 & Pos -1256 & WData A033*A9EF#594

GARFIELD MDEF VIRUS
Resource MDEF & ID=0 & Data 4546#58EA9AB#C3F#B6048
Resource MDEF & ID=0 & WData 4546#58EA9AB#C3F#B6048

Buona parte dei programmi citati in quest'articolo li potete trovare nei dischetti PDS Aggiornamenti 14 e 15. In particolare, il dischetto 14 contiene INIT Tracker, Quit FKey, SuperClock, VoiceBox 1.2.1, GateKeeper, SunDesk, Destroyer, ecc. Il dischetto 15 contiene invece ResEdit 2.0d3, Adobe menu, Adobe Vols by Number, Cairo Shootout!, Pong e ResColor 1.0b11.
Per ordinazioni vedere il tagliando nelle pagine seguenti.

Biblioteca PDS per Macintosh

CERCHIARE I NUMERI DEI DISCHETTI DESIDERATI

HYPERCARD	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
	19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36
	37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54
	55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72
	73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90
	91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108
	109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 119 120 121 122 123 124 125
	126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143
	144 145 146 147 148 149 150 151
FONTS	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
	19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36
	37
GIOCHI	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
	19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36
	37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54
	55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
UTILITY	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
	19 20 21 22 23
SUONO	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
	19 20 21 22 23
DISEGNI	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
	19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36
	37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51
GRAFICA	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13
PROGRAMMAZIONE	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
AGGIORNAMENTI	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 **12 13 14 15**
DIMOSTRATIVI	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
	19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36
	37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54
	55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72
	73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90
	91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108
	109 110 11 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126
	127 128 129 130
DESK ACCESSORY	1 2 3 4 5 6 7 8
GESTIONE TESTI	1 2 3
FKEY	1
COMUNICAZIONE	1 2 3 4 5
BUSINESS	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
DIDATTICI	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
	19 20
MEDICINA	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
	19 20 21
MAC II	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
	19 20 21 22 23 24

QUANTITÁ E PREZZI:

1 - 5 DISCHI £ 14.000 cad **6 - 10 DISCHI £ 11.000 cad.** **11 - 25 DISCHI £ 9.000 cad.**
26 - 50 DISCHI £ 8.000 cad. **51 e oltre DISCHI £ 7.000 cad.**

TOTALE n° ______________ dischi per L. ______________ complessive

❏ Invio la somma sopra indicata + L. 6.000 per contributo spese postali mediante:
Assegno bancario o circolare non trasferibile intestato a SOFT PUBLISHING S.r.l.
❏ Allegate gratuitamente una copia dell'elenco completo del PDS per Macintosh
❏ Inviatemi il materiale contrassegno: pagherò al postino l'importo più le spese di spedizione
Inviare a SOFT PUBLISHING S.r.l. - C.P. 628 - 35100 PADOVA

NOME E COGNOME: ______________
INDIRIZZO: ______________
CITTA' E CAP: ______________

Uno sguardo ai PDS Pack

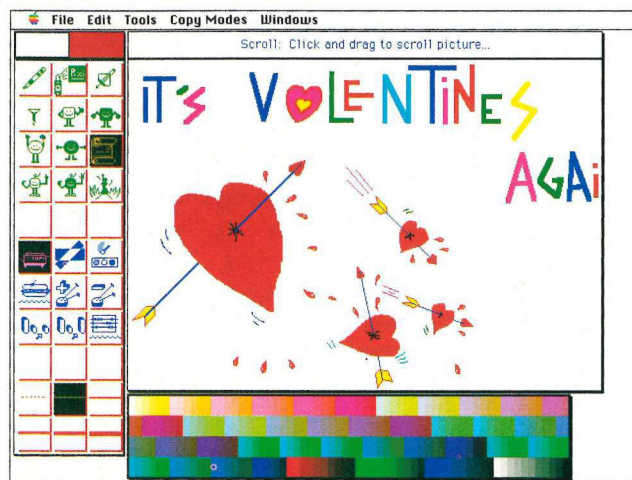
Una vasta biblioteca software a vostra disposizione e dalla grande convenienza.

Una buona parte del panorama software per Macintosh si basa su quella vasta moltitudine di programmi definiti "PDS", cioé di Public Domain Software, che spesso si rivelano originali e di buona qualità oltre che, talvolta, di supporto a più diffusi programmi commerciali. Ebbene, proprio al fine di offrire una selezione accurata e coerente del software PDS attualmente disponibile abbiamo creato i PDS Pack.

Come potrete notare dal tagliando inserito in questo riquadro i PDS Pack sono 'ad argomento', si riferiscono cioé a specifici settori di interesse (Programmazione, Desk Accessory, Font, Disegni Paint, Mac II, Grafica, Utility, Giochi, Musica, INIT,& CDEV e Il Meglio di HyperCard).

In questa maniera l'acquirente ha modo di indirizzare l'acquisto del PDS unicamente nel campo di sua pertinenza, con la certezza di procurarsi software selezionato e di qualità.

Oltre a ciò non va trascurato l'aspetto convenienza; è senza dubbio più economico trovarsi una selezione già pronta piuttosto che farsela spulciando tra migliaia di dischetti disparati.

Considerando, inoltre, il notevole spazio occupato dai programmi e la diffusione, ormai considerevole, delle unità a cartuccia rimovibile SyQuest da 44 Megabyte, abbiamo pensato di

Il programma Monster Paint, di cui potete vedere qui sopra un'immagine, si trova nel PDS Pack Grafica #1 insieme a numerosi altri software di buona qualità. Molto spesso i prodotti di Public Domain non hanno nulla da invidiare a più acclamati programmi commerciali.

offrire i PDS Pack anche su questo tipo di supporto, oltre che sui tradizionali dischetti.

I vantaggi, a parte il fatto di poter accedere direttamente all'intero archivio, stanno anche, come sempre, nel prezzo: la cartuccia viene offerta infatti ad un costo veramente eccezionale, in modo che il prezzo totale del PDS Pack (software + cartuccia) viene in molti casi ad essere addirittura inferiore al valore commerciale della cartuccia vergine.

Facciamo un esempio: chi volesse acquistare il PDS Pack Disegni Paint 2, composto da 6 dischetti, spenderebbe normalmente 69 mila lire. Richiedendo lo stesso PDS Pack su cartuccia SyQuest, si viene a spendere 69 mila + 180 mila lire, ossia 249 mila lire, il che corrisponde all'incirca al prezzo commerciale (IVA compresa) di una cartuccia vergine.

In pratica, possiamo dire che si paga solo la cartuccia, mentre il software è gratis! Evidentemente, la cartuccia può essere eventualmente riutilizzata per altri scopi, considerando anche il fatto che verrà riempita con il software PDS per non più di un quarto della sua capacità.

Le cartucce possono essere anche, in un secondo tempo, riformattate e, quindi, riutilizzate per altri fini.

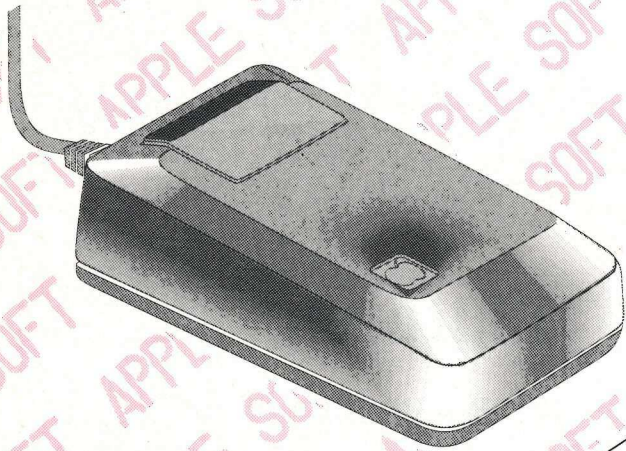
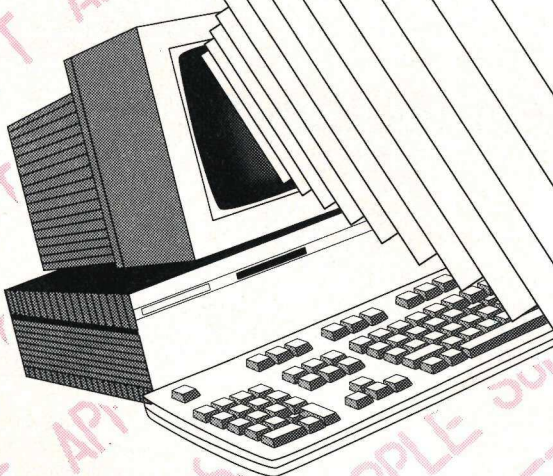
Grazie alla buona compatibilità che esiste fra le tutte le unità (anche provenienti da costruttori diversi, che montano le meccaniche SyQuest) possiamo affermare che le cartucce col PDS potranno essere lette dalla grande maggioranza dei dispositivi di questo tipo. Sono state comunque da noi testate, e funzionano sicuramente, con Mass Micro (DataPak), PLI, Microtech, MicroNet e Cutting Edge.

Per richiedere i PDS Pack su cartuccia, basta compilare il tagliando d'ordine, sbarrando poi anche la casellina 'Supplemento per cartuccia SyQuest'.

Archi Archi bold
Canaith
Canaith shadow
Chester
Chester italic
Chitown
Chitown underline
ClassicaHeavy
ClassicaHeavy bold
Gordon Gordon italic
Kathlita Kathlitabold
ParkHaven
ParkHaven underline
CuneiFont
CuneiFont outline
Faustus Faustus bold
FLINTSTONE
FLINTSTONE ITALIC

Ecco un esempio stampato su LaserWriter IINTX a 300 punti/pollice, di alcuni dei numerosi font presenti nel PDS Pack Font Laser #1. Sono utilizzabili su qualunque stampante PostScript, quindi anche sulle fotocompositrici professionali.

ABBONARSI AD APPLE SOFT

OGGI..............

..CONVIENE DOPPIAMENTE!

Oltre allo sconto sul prezzo di copertina, in omaggio 1 o 2 numeri della rivista su disco HyperGazette a chi si abbona a 12 o 24 numeri di Apple Soft

HYPERGAZETTE

Compilare e spedire a:
SOFT PUBLISHING
Viale dell'Industria, 52
35129 PADOVA

DESIDERO ABBONARMI AD APPLE SOFT

❑ **sei numeri della rivista al prezzo speciale di L.35.000 (anziché 42.000).**

❑ **dodici numeri della rivista al prezzo speciale di L.68.000 (anziché 84.000) + gratis un numero della rivista su disco.**

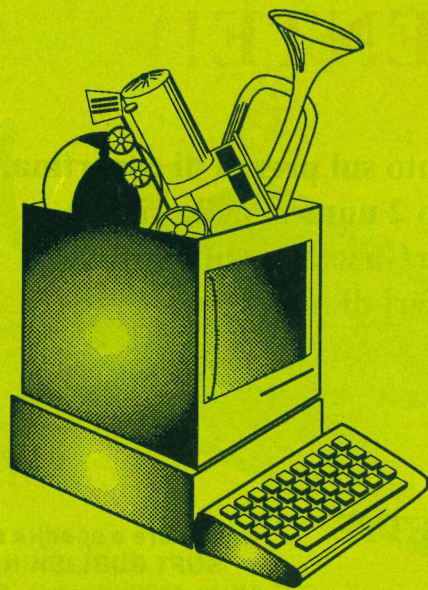
❑ **ventiquattro numeri della rivista al prezzo speciale di L.128.000 (anziché 168.000) + gratis due numeri della rivista su disco.**

Pagamento mediante:

❑ **Assegno non trasferibile di L.............................
intestato a SOFT PUBLISHING S.R.L.**

❑ **Vaglia Postale di L...
intestato a SOFT PUBLISHING S.R.L.
C.P. 628 - 35100 PADOVA**

❑ **Versamento di L..
sul C.C. postale n. 10598357
intestato a SOFT PUBLISHING S.R.L.**

**COGNOME........................NOME........................
INDIRIZZO...
C.A.P................CITTA'.....................PROV........**

SPAZIO GIOCHI

Amici videoplayers, bentornati al consueto appuntamento dedicato al mondo dei videogame. Parleremo in questo numero di ben 5 giochi, tutti di ottima fattura, a conferma del fatto che per il GS (un applauso al 'buon' Sculley che non ne vuole sapere) nonostante tutto le cose vanno via via migliorando, almeno per quanto riguarda il mercato americano, sia in termini quantitativi che, cosa molto più importante, qualitativi. Basta dare un'occhiata alle immagini di Xenocide, nuovissimo game spaziale realizzato da Pangea Software, o ai simpaticissimi Stooges della Cinemaware per rendersi conto che ormai la differenza con altri computer si è notevolmente ridotta o è addirittura stata eliminata. Abbiamo inoltre realizzato per questo numero uno 'Speciale' dedicato al gioco del golf, con la recensione di ben tre tra i migliori simulatori disponibili per il GS.

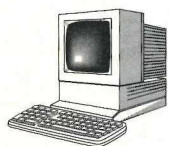
Buon divertimento, quindi.

SPECIALE GOLF: ZANY , GNARLY & JACK NICKLAUS'

Esamineremo in questo numero di Spazio Giochi ben tre programmi dedicati alla simulazione, più o meno realistica, di una disciplina sportiva tra le più in voga: il golf.

Va detto che questo sport è sempre stato uno tra i più simulati della storia del software, fin da quando ancora non esistevano computer dotati di grafica (tutto veniva gestito con una serie di coordinate relative alla distanza dalla buca, la direzione del vento, eccetera).

I tre programmi in questione sono anche piuttosto diversi tra di loro: il primo, Jack Nicklaus' Golf, ricalca a grandi linee l'ormai classico Mean 18 (col quale ha in comune anche la software house, Accolade); Zany Golf e Gnarly Golf sono invece realizzati molto più... umoristicamente. Vediamoli!

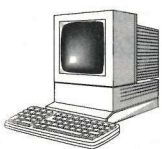
JACK NICKLAUS' GOLF (Accolade)

Il primo simulatore di golf che vi proponiamo è questo Jack Nicklaus', che si differenzia dai due seguenti per il fatto che... si tratta di un VERO simulatore di golf e non di una 'revisione' in chiave umoristica.

Iniziamo col dire che, prodotto da Accolade, JNG ricorda molto quel mitico Mean 18 che in uno dei primi numeri proponemmo su queste pagine. Si tratta però di una somiglianza relativa solo all'impostazione di gioco, infatti dal punto di vista grafico JNG è senza dubbio superiore all'ormai 'vetusto' Mean 18.

L'impostazione, a dire il vero, è comune alla quasi totalità dei simulatori di questo sport; più o meno tutti, infatti, propongono seppur dislocati in diverso modo, lo stesso set di 'gadget' quali indicatori di potenza, del vento, della pendenza, eccetera. JNG non fa eccezione e si presenta, come si noterà dalle immagini, con una barra di allineamento posta in alto nello schermo: quest'ultima serve a 'prendere la mira' per il lancio. Seguono rispettivamente: sulla sinistra l'indicatore di potenza del tipo 'a termometro', nella zona sottostante l'indicatore di direzione e potenza del vento nonchè le frecce di allineamento e per la scelta delle mazze, oltre ad un riquadro che mostra la distanza dalla buca. Il resto dello schermo è invece dedicato alla grafica. Il paesaggio offre, a seconda del percorso scelto, vari tipi di ostacoli che ricoprono in maniera pressoché totale il campionario delle asperità di questo gioco: bunker di sabbia, alberi, laghetti, terreno erboso o

meno, eccetera, il tutto ricreato piuttosto bene anche se con una scelta di colori forse discutibile. Gli alberi, in particolare, risultano molto ben realizzati; infatti, anche con gli ingrandimenti necessari per rendere l'idea della tridimensionalità non perdono molto in risoluzione e qualità. Per il resto, si gioca in maniera piuttosto classica: si prende la mira, si sceglie la mazza, si guarda il vento per vedere se è il caso di dare effetto alla palla e, hop! Cliccando sul 'golfer' nella parte grafica dello schermo il termometro inizia a salire. Un secondo click determina la potenza del tiro, un terzo click l'effetto. Caratteristica principale di JNG è invece la possibilità di giocare contro i grandi campioni di golf, prevedendo fino a quattro giocatori che si daranno il turno durante il gioco. Sono inoltre disponibili diversi percorsi oltre ad altri addizionali acquistabili separatamente. Insomma, JNG dovrebbe essere molto gradito ai patiti di questo sport che, costretti a restare in casa per il brutto tempo, non vogliono rinunciare al loro passatempo preferito.

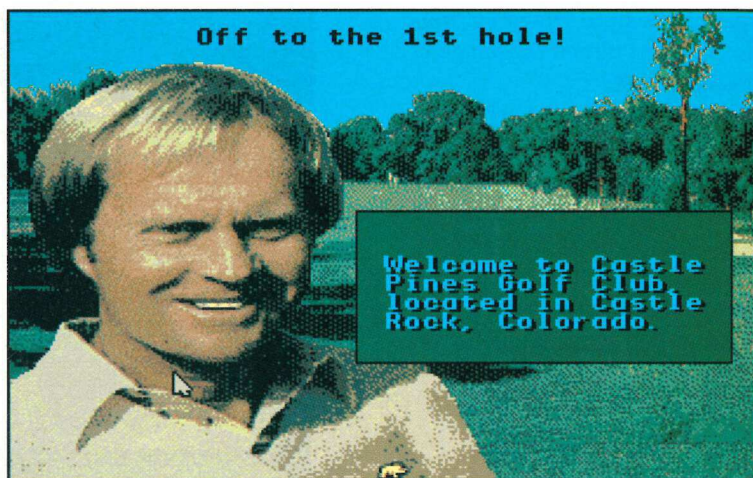
JACK NICKLAUS': La bellissima schermata che ci viene proposta ad ogni buca. Jack ne approfitta spesso per fare un suo commento tecnico.

ZANY GOLF (Electronic Arts)

Zany Golf costituisce senza dubbio uno dei più divertenti giochi per il GS usciti finora. Innanzitutto, bisogna dire che le risorse grafiche e sonore del computer sono state sfruttate al meglio; ma, soprattutto, come è anche possibile vedere dalle immagini, è la grafica che stupisce per la sua laboriosità, la cura dei particolari e l'ottima scelta dei colori.

A tutto ciò va aggiunta la particolare impostazione di gioco, davvero molto ben congegnata. Infatti, per lanciare la pallina, basta posizionare su quest'ultima il cursore del mouse e tenere premuto il pulsante. Spostando il mouse apparirà una fila di puntini, spaziati in relazione alla distanza che separa il cursore dalla pallina. Possiamo muovere il mouse determinando così la direzione del lancio, tenendo presente che la pallina andrà in direzione contraria a quella impostata.

Rilasciando il pulsante si effettua il tiro, e qui se ne vedono delle belle: infatti, il paesaggio 'scrollerà' per seguire la pallina, un po' come se ci fosse una telecamera collegata al GS. Altra simpaticissima caratteristica di questo gioco è proprio il paesaggio: ogni buca è infatti associata a scenari diversi, tutti bellissimi e coloratissimi. La prima, ad esempio, si trova in prossimità di un mulino a vento: occorre lanciare la palla verso il mulino per 'scendere' nel praticello sottostante dove si trova la bandierina. Quest'ultima, quando la pallina si avvicina, scende nella buca a mo' di periscopio, per poi risalire se la pallina, mancato il 'bersaglio', si allontana da essa.

Ogni buca è caratterizzata da una particolare caratteristica, ad esempio la buca numero 2 ('dell'hamburger') si trova sotto ad un enorme panino imbottito che inizia a saltare se si preme il pulsante del mouse.

Per centrare la buca è quindi necessario sincronizzarsi con i salti dell'ham-

JACK NICKLAUS': Siamo in una delle prime fasi di gioco. Si noti il paesaggio molto completo e dettagliato.

burger per effettuare il lancio nel momento in cui quest'ultimo raggiunge la massima elevazione.

Tenendo presente che le buche sono nove (ma osservando la lista dei punteggi si noterà come, in realtà, ce ne possa essere un'altra...), che fino a quattro persone possono prendere parte al gioco (a turno, ovviamente) e che il tutto è realizzato con una cura a dir poco 'certosina', Zany Golf è senza dubbio un gioco da consigliare ed acquistare.

ZANY GOLF: Una delle buche più belle è quella dell'hamburger. Sconsigliata a chi sta seguendo qualche dieta.

GNARLY GOLF (Fanfare by Britannica Software)

Gnarly Golf si propone come il più temibile concorrente di Zany Golf, in quanto ne ricalca l'impostazione decisamente spiritosa e, al pari di Zany, è realizzato ottimamente, sebbene i sottofondi musicali non siano allo stesso livello qualitativo.

Diversamente dal precedente, che fa di un classico gioco di pazienza un arcade scatenatissimo, Gnarly si gioca con calma e concentrazione, anche per via del fatto che ad ogni buca è associato un piccolo 'rebus' la cui risoluzione permette di accedere alla successiva. Tanto per fare un esempio, nella prima buca (detta 'del caleidoscopio' per via degli effetti di colore realizzati), appaiono varie buche che, in un ordine prestabilito, vengono evidenziate ad una ad una da un cerchietto giallo: bisogna prendere il ritmo e concentrarsi su di una specifica buca in modo che quest'ultima sia evidenziata nel momento in cui la pallina vi entra, altrimenti il tiro verrà invalidato.

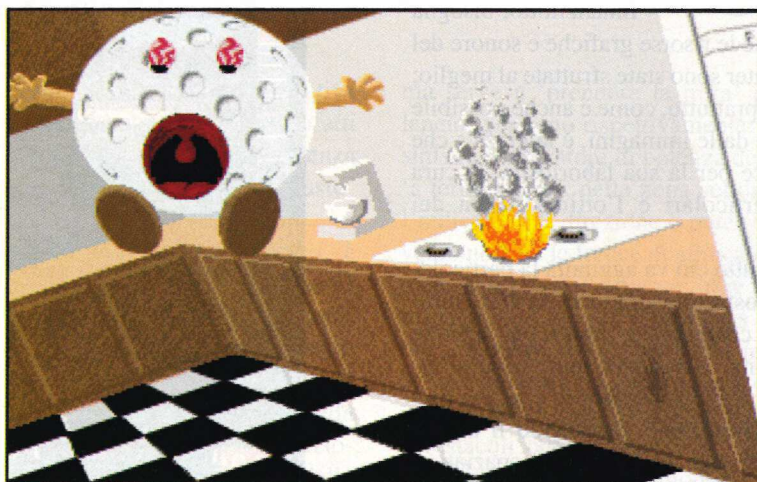
Per ogni buca, presentata tra l'altro con una simpaticissima animazione, viene fornito un 'hint', ovvero una frase dalla quale si può dedurre la 'combinazione' per passare alla buca successiva. In Gnarly Golf lanciare la pallina è forse meno intuitivo che in Zany, però occorre dire che il primo permette, a differenza del secondo, di imprimere dei tiri ad effetto, molto utili in caso di buche nascoste da ostacoli.

Innanzitutto, si deve posizionare il cursore del mouse in modo da determinare la direzione, che corrisponde all'ipotetica linea passante per i punti costituiti dalla pallina e dal cursore.

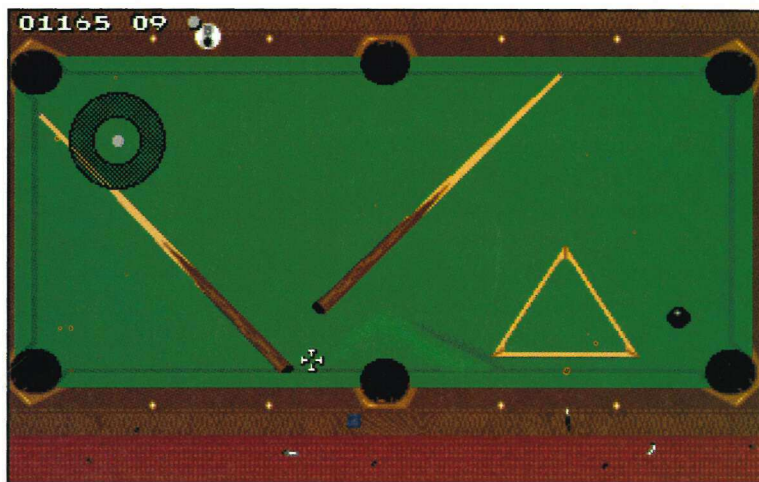
Una volta impostata la direzione, si preme il pulsante del mouse per lanciare: apparirà un dischetto attorno alla pallina ed una specie di ago inizierà a girare in senso antiorario per indicare la potenza di tiro, il cui massimo si ha quando l'ago raggiunge la posizione opposta rispetto all'indicatore di direzione posto sul dischetto in questione.

Premendo il pulsante del mouse prima che l'ago arrivi al massimo si imposterà la potenza di tiro.

Poi inizierà a scendere per indicare l'effetto: la pallina verrà lanciata nella direzione impostata se viene premuto il pulsante del mouse quando l'ago si sovrappone all'indicatore di direzione mentre, se i due non sono esattamente sovrapposti, la pallina verrà deviata.

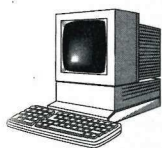
Anche qui la grafica è ad ottimi livelli, anche se forse quella di Zany la batte

GNARLY GOLF: La simpaticissima videata introduttiva prelude ad una delle 'buche', ambientata proprio in una cucina.

in quanto a 'simpatia'. A compensazione di questo, tuttavia, in molte delle buche vengono usati effetti di animazione 'color cycling' (rotazione dei colori della palette) che davvero riescono a dare risultati strabilianti (ad esempio, in una buca appare un tubo per l'acqua che perde: l'animazione dell'acqua in caduta è talmente ben realizzata che sembra quasi reale). Meno brillante dal punto di vista sonoro rispetto al suo rivale, che offre in sottofondo addirittura gorgheggi d'opera, Gnarly Golf è caratterizzato da una musichetta forse un pochino troppo 'ipnotica', ma che comunque, a dispetto di quanto si possa pensare, favorisce la concentrazione.

A netto favore del 'britannico' sono invece le 18 buche, alcune veramente difficili da superare, vuoi per la difficoltà del 'rebus', vuoi per il percorso irto di ostacoli. Si tratta comunque di un gioco con impostazione piuttosto diversa dal precedente, che pur ricalcandone le caratteristiche generali si lascia preferire dai patiti dell'enigmistica, pur non richiedendo, lo diciamo per non scoraggiare chi non si è mai dedicato a questo tipo di passatempi, particolari doti intellettuali per essere giocato (ci mancherebbe!).

GNARLY GOLF: Un'altra delle stravaganti buche di questo gioco simula un 'biliardo' in piena regola.

CONCLUSIONI

Terminiamo questo speciale golf tirando le dovute somme. I giochi che abbiamo visto sono piuttosto diversi tra loro, e in realtà questo speciale non voleva essere un confronto fra i tre (impossibile da effettuare proprio per le differenze concettuali alla base di ognuno di essi), ma piuttosto una panoramica sulle nuove simulazioni, più o meno propriamente definibili come tali, di questo sport disponibili per l'Apple IIGS. In effetti, benché sia possibile un confronto tra Zany e Gnarly, tutti meritano certamente un occhio di riguardo: starà poi all'utente decidere quale acquistare in base alle proprie esigenze: chi si sente un campione o comunque già pratica il golf, certamente gradirà Jack Nicklaus', chi invece predilige giochi 'fantasy' non saprà resistere all'affascinante mondo di Zany Golf. Per chi sta a metà tra i due, invece, Gnarly Golf è senza dubbio la scelta migliore.

XENOCIDE (Pangea Software)

Una delle lacune nel panorama dei giochi per Apple IIGS è costituita dalla mancanza di arcade spaziali del tipo shoot'em up ('spara & fuggi'), lacuna solo parzialmente colmata dal pur ottimo Silpheed della Sierra On-Line.

Ci stiamo comunque avviando verso una nuova generazione di giochi, che già ha visto un forte successo con le macchine Commodore e Atari e che ora si fa lentamente ma inesorabilmente strada anche nel mondo Apple.

Il frutto di questi sforzi, tesi a sfruttare la macchina al limite onde raggiungere il giusto rapporto tra complessità del software e velocità dello stesso, si vede in giochi come questo Xenocide della Pangea Software, distribuito dalla Micro Revelations, che davvero offre al videogiocatore tutto quanto si possa desiderare da un arcade in piena regola: velocità, grafica e suono ad alti livelli, piena giocabilità e varietà d'azione (un gioco non è bello se è monotono), ovvero, in una sola parola: *coinvolgimento*.

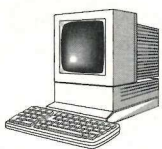
La trama di Xenocide è presto detta: bisogna salvare dei pianeti invasi da alieni, e per far questo si devono compiere tre missioni al limite dell'impossibile. La prima missione riguarda il pianeta Malachite ('la luna rocciosa', come la definisce il gioco), e si divide in quattro fasi: attacco superficiale con astronave con contemporaneo approvvigionamento di munizioni, attacco sotterraneo nelle grotte con approvvigionamento di bombe da usarsi nell'ultima fase, attacco marino nei più profondi abissi del pianeta, attacco al 'cuore' (ovvero alla centrale operativa del pianeta) tramite posizionamento dell'esplosivo recuperato nella seconda fase.

La prima fase offre una perfetta visione stile 'flight simulator' del cockpit (cabina di comando) dell'astronave, con tanto di radar per rilevare l'ingresso ai sotterranei, indicatori della riserva di munizioni, eccetera. Viaggiando lungo la superficie del pianeta si possono trovare dei 'bidoni', che in realtà sono contenitori di munizioni, contro i quali si dovrà 'cozzare' per rifornirsi. Assolutamente vietato, invece, sbattere contro rocce o alieni vaganti, altrimenti si provocherà la rottura del parabrezza dell'astronave o l'imbrattamento dello stesso con le viscere degli alieni uccisi.

Seconda e terza fase, molto simili, sono caratterizzate da una vista laterale dello spaccato del pianeta: in un labirinto di rocce prima e di passaggi naturali e artificiali poi, ci si ritrova a sparare contro qualunque cosa si muova e a cercare disperatamente le capsule blu che permettono di avere nuove armi e di recuperare energie (attenzione al carburante e alla riserva di ossigeno, comunque).

L'ultima fase è invece impostata alla 'Alien Mind', con vista dall'alto, in cui si è costretti a schivare i colpi degli alieni che inseguono mentre si cerca di installare l'esplosivo nei punti nevralgici della centrale operativa. Insomma, si sarà certamente capito che si tratta di un gioco che, contenendo ben tre diversi 'sotto-giochi', riesce a coinvolgere in maniera totale i patiti del joystick (chi non lo possiede può comunque usare la tastiera). Un gioco, per concludere, che se da solo non basta a rappresentare un intero genere di cui l'Apple IIGS è un po' carente, almeno riesce a dare ciò che gli utenti chiedono: il divertimento.

XENOCIDE: Il 'cockpit' del nostro incrociatore nella prima fase di gioco. Le macchie visibili nella parte alta dello schermo non sono interferenze ma viscere di alieno.

THE THREE STOOGES (Cinemaware)

Tutt'altro genere è invece quello della Cinemaware, che da sempre propone qualcosa di più dei semplici videogiochi, realizzando dei veri e propri 'film interattivi' nei quali il protagonista è, ovviamente, l'utente.

The Three Stooges rappresenta, dopo The King of Chicago, il secondo gioco di questo genere per quanto riguarda il GS, e proprio del mitico 'King' riprende l'impostazione di gioco, quella cioé in cui vengono proposte dal computer varie opzioni, in base alle cui scelta verrà poi 'montato il film'.

I tre marmittoni (questa la traduzione italiana, riferita a parecchi anni fa, quando i loro film venivano trasmessi alla TV) stupiscono fin dall'inizio: infatti, appena lanciato il gioco, appare il titolo del 'mitico' Defender of the Crown; poi, la vocina digitalizzata di uno dei tre esclama qualcosa che non siamo riusciti a capire e, finalmente, appare il vero titolo del gioco.

Lo scopo di quest'ultimo è quello di salvare un orfanatrofio dal fallimento, poiché la vecchia signora che lo gestisce non è in grado di pagare l'ipoteca stipulata con un avido uomo d'affari, e per riuscire nell'impresa occorrono molti soldi; soldi che il trio si dovrà procurare lavorando qua e là, cercando di non combinare troppi guai.

XENOCIDE: Nella seconda fase di gioco, come vuole la migliore tradizione 'arcade', si deve sparare a tutto ciò che si muove.

I lavori che i tre si ritroveranno a fare sono molteplici: infermieri, dottori e persino i pugili. La scelta non è comunque effettuata dall'utente, o meglio, non del tutto: in pratica, ogni volta che si cercherà un'occupazione, apparirà sullo schermo una finestra contenente vari disegnini che rappresentano altrettanti impieghi, più alcune 'casualità' come ad esempio indovinelli o colpi di fortuna (ritrovamento di portafogli smarriti). Per la scelta ci si affida praticamente al caso: una manina indicherà una delle opzioni: se premiamo il pulsante del joystick in quell'istante confermiamo l'opzione indicata, altrimenti, dopo una frazione di secondo, la manina ne indicherà un'altra. Se entro qualche secondo non scegliamo alcuna opzione, il computer la sceglierà per noi.

Detto questo, passiamo a descrivere i vari 'lavori' che i tre si ritroveranno a svolgere. Uno dei più belli è senza dubbio quello del cameriere: questo giochino consiste in una battaglia a torte in faccia tra due opposte fazioni: da una parte gli Stooges, dall'altra i clienti. Con l'ausilio del joystick scegliamo uno dei tre marmittoni e, premendo il pulsante di sparo, lanceremo la nostra bella torta di panna. Occorre però ricordarsi di schivare quelle avversarie, che certo non mancheranno di arrivare.

Un altro giochino veramente bello è quello del dottore: muniti di stranissimi veicoli (tipo quelli usati nei campi da golf) seguiamo lungo una corsia un'infermiera che, impazzita, lancia medicinali a destra e a sinistra come un'ossessa. Nostro compito sarà quello di recuperarli facendo sì che uno dei marmittoni (che seguono l'infermiera in fila indiana) arrivi sul medicinale con la manina (come si può vedere dalle immagini, i marmittoni sono rappresentati da simpaticissime e paffute caricature).

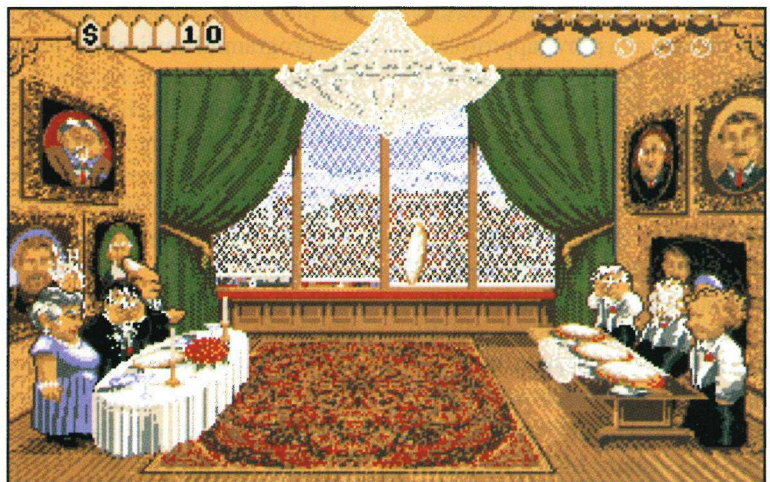
Naturalmente, occorre stare attenti a non investire con le macchinine i poveri malati. Insomma, dopo aver lavorato (e guadagnato) abbastanza da pagare l'ipoteca dell'orfanatrofio, si potrà finalmente scegliere l'opzione rappresentata dal 'cattivone' in questione e l'orfanatrofio sarà salvo.

Detto questo, passiamo ai voti: alla grafica assegnamo un bel 10 e lode (come da buona tradizione Cinemaware), mentre si poteva pretendere un po' di più dal punto di vista musicale. Le musiche sono discretamente realizzate, ma gli strumenti usati per riprodurle sono davvero fastidiosi e a lungo andare diventano insopportabili.

Simpatiche invece le vocine digitalizzate degli Stooges, anche se il più delle volte non si capisce cosa dicono. Buona nel complesso la giocabilità, anche se il sistema di scelta delle opzioni poteva forse essere migliorato.

In conclusione, questo The Three Stooges ci sembra un buon prodotto, anche se, cosiccome il gioco non risulta facilmente classificabile, altrettanto difficile si rivela individuare una sua specifica fascia d'utenza; in generale, diremo che The Three Stooges è un gioco che tutti dovrebbero aver il piacere di vedere e giocare.

Vedere a pag.98 per le informazioni commerciali relative ai giochi di questo articolo.

THE THREE STOOGES: Come al solito le presentazioni della Cinemaware non hanno bisogno di commenti.

THE THREE STOOGES: I tre marmittoni sono impiegati come camerieri. È un'ottima occasione per una battaglia di torte in faccia. Si noti il bellissimo salone arredato con drappi e tappeti.

Music Writer

Le doti musicali dell'Apple IIGS sono ormai ben note a tutti gli utenti. Meno conosciuti sono invece i programmi per sfruttarle. In questo spazio abbiamo pertanto deciso di provare un programma che permette ai musicisti (professionisti e non) di comporre facilmente le proprie opere, sfruttando la stampante per ottenere direttamente lo spartito.

Il settore in cui il GS trova la sua migliore collocazione è senza dubbio quello musicale. Infatti, grazie alla disponibilità di 32 oscillatori dedicati alla produzione di suoni, ma soprattutto al sintetizzatore incorporato nel generoso DOC, il chip sonoro del GS, fare musica con il computer risulta cosa estremamente facile e, soprattutto, qualitativamente ai massimi livelli.

Tuttavia, fare musica con un computer richiede comunque un software adeguato, che permetta di inserire le notazioni musicali con facilità, velocità e soprattutto che consenta di utilizzare tastiere MIDI come strumento di ingresso/uscita dei brani (questo potrebbe apparire non indispensabile, ma in realtà non si apprezzano le caratteristiche dell'interfaccia MIDI se non dopo averla provata: vi assicuriamo che si possono fare cose incredibili).

Uno di questi programmi è appunto oggetto di questa prova e si tratta di Music Writer dell'americana Pyware. Prima di passare alla prova approfondita, occorre però definire quali sono le categorie in cui si può inquadrare un software musicale. In pratica esistono tre tipi di programmi: il primo gruppo, di cui fa parte Music Writer, contiene programmi volti principalmente alla realizzazione e alla stampa di spartiti musicali, pur non disdegnando una discreta gestione delle tastiere e delle caratteristiche sonore del GS; il secondo gruppo contiene invece programmi dedicati 'semplicemente' all'interfacciamento con tastiere MIDI: in questo caso, saranno presenti molte più opzioni riguardanti gli effetti (stereofonia, autoaccompagnamenti, stacchetti,

Figura 1: La schermata di presentazione di Music Writer dell'americana Pyware.

etc.), la digitalizzazione (o 'sampling') di strumenti, nonché la suddivisione della tastiera MIDI in aree riferite a strumenti diversi ('mapping'); all'ultima categoria, ma ne parleremo meglio nel prossimo numero, appartengono quei programmi musicali di 'puro divertimento', ovvero dedicati semplicemente al fare musica, strimpellare, etc., il tutto visto da un'angolazione più hobbystica ma non incurante dell'esigenza di un prodotto qualitativamente buono.

Fatte queste premesse, addentriamoci in Music Writer.

Il programma utilizza la massima risoluzione del GS permettendo, con la tradizionale semplicità dell'interfaccia utente ad icone, di accedere facilmente a tutte le opzioni supportate, che, a dire il vero, sono proprio tante.

Appena lanciato, Music Writer presenta una tipica impostazione 'desktop', anche se con colori un pochino 'smorti', con la classica zona degli strumenti sulla parte sinistra dello schermo, mentre il resto è dedicato ad accogliere le finestre con gli spartiti (se ne possono scrivere più d'uno contemporaneamente, sfruttando la clipboard per copiare da un brano all'altro ritornelli, battute, e così via). Tra i vari menù, quello senza dubbio più importante è quello che va sotto il nome di "Symbols" e che permette, come forse qualcuno di voi avrà già capito, di scegliere quale tipo di simbolo si vuole inserire. Tra questi le note (ovviamente), i simboli di raggruppamento, gli ornamenti (vera chicca per i compositori più 'smaliziati'), dei simboli speciali (come ad esempio una frase o un 'marcatore' che può essere usato per ritrovare una parte del brano) e le barre di separazione per le battute.

Una volta scelto il simbolo desiderato, la finestra "Strumenti" verrà aggiornata con l'inserzione dei vari simboli

disponibili (ad esempio, scegliendo le note, tale finestra conterrà i vari tipi disponibili in relazione alla diversa durata). Cliccando con il mouse su uno di questi, esso verrà selezionato ed inserito nello spartito (sempre premendo il pulsante del mouse) nel punto indicato dal crocino del cursore. Deselezionando il simbolo (basta cliccare nuovamente su di esso), il cursore diventa simile a quello classico cui ci hanno abituati i word processor più famosi, anche se molto più grande al fine di poter coprire, con la sua altezza, le 5 righe dello spartito.

Tramite questo grosso cursore, esattamente come se si dovessero selezionare delle righe di testo, è possibile scegliere un gruppo di note per eseguire le funzioni classiche di "taglia & incolla", oltre ad altre più raffinate come la trasposizione all'ottava superiore o inferiore (ma sono presenti opzioni ancora più sofisticate che permettono posizionamenti 'intermedi').

Sempre a proposito dei simboli, il menù "Stems" permette di scegliere l'orientamento delle 'grazie' in alto o in basso, permettendo anche di escluderle qualora dovessero risultare inutili o scomode. La parte più propriamente musicale del programma risiede nel menù "Synthetizer", che con le funzioni di ascolto ("Play") e le varie opzioni di settaggio permette di configurare l'intero programma: è possibile, infatti, scegliere la provenienza del segnale di sincronismo, che può essere generato internamente dal GS oppure 'prelevato' dalla rete MIDI (all'uopo può essere utilizzata una tastiera con autoritmi oppure un 'Rhythm Sequencer'). Sono inoltre presenti altre selezioni, ad esempio per settare il 'Keysplit', ovvero il riferimento al 'centro' della tastiera, e così via. Molto importante la funzione "Assign Instruments", che permette di assegnare ad ogni riga di spartito uno strumento diverso.

L'ultimo menù è quello che va sotto il nome di "Format", che permette tra le altre cose di selezionare il numero di strumenti del brano (al massimo 32), il numero di linee per riga di spartito (1, 3 o 5), di segnare con un simbolo di raggruppamento due righe ed infine di preparare le intestazioni e i piè di pagina per la fase di stampa.

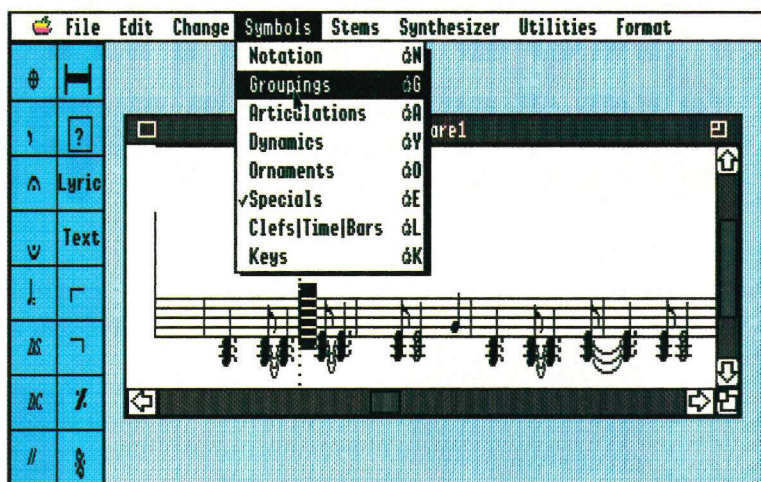



Figura 2: Il menù "Symbols" con la lista delle opzioni disponibili per la scrittura dello spartito.

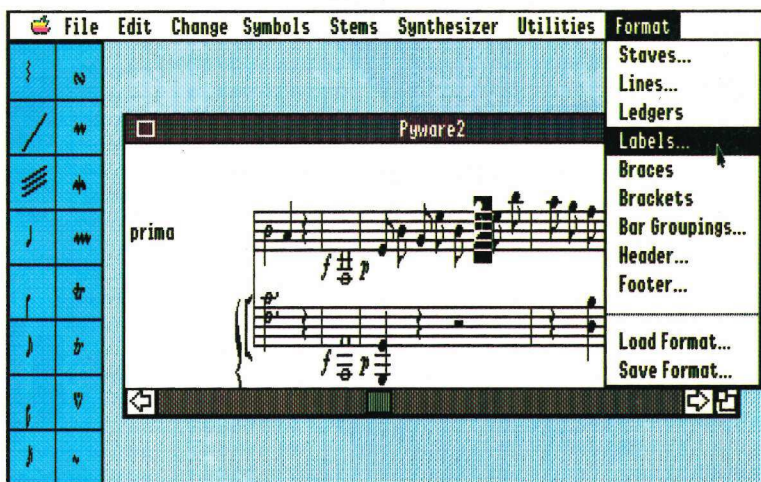
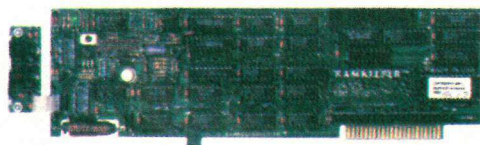



Figura 3: Il menù "Format" prevede varie opzioni, come ad esempio la possibilità di inserire del testo, che agiscono sulle strutture dello spartito.

Tirando quindi le somme, Music Writer è certamente uno dei migliori programmi disponibili per il GS dedicati alle particolari necessità dei compositori (Music Studio non è male, ma offre molte meno opzioni ed è inoltre più lento dal punto di vista operativo, a causa della particolare interfaccia utente). Potenza e completezza sono le sue armi migliori, ma si distingue anche in flessibilità, dimostrando di sapersi ben adattare sia al compositore esperto che allo 'strimpellatore' con velleità artistiche.

Se a tutto questo aggiungiamo la scelta di un'interfaccia utente che rispetta fedelmente le direttive Apple e la qualità degli strumenti digitalizzati, cosa che invece non si riscontra in altri programmi meno curati ed aggiornati, il verdetto è senza ombra di dubbio positivo.

Chi ama la musica ed ha necessità di realizzare spartiti che andranno poi stampati troverà senz'altro in Music Writer ciò che fa per lui.

PDS per APPLE IIGS

Visto il buon successo ottenuto, ripubblichiamo l'elenco completo del Public Domain Software per Apple IIGS già apparso nei numeri scorsi.

Ci auguriamo in tal modo di rendere un piccolo prezioso servizio agli utenti dell'Apple IIGS, ormai quasi del tutto dimenticati dalle organizzazioni commerciali italiane.

Vi annunciamo intanto che per il prossimo mese di Settembre sono previste ulteriori interessantissime novità provenienti direttamente dagli Stati Uniti, per cui, ci raccomandiamo fin d'ora, non mancate di acquistare il numero di Settembre-Ottobre di Apple Soft.

Tutti i programmi elencati in qusta lista sono disponibili, collaudati ed in pronta consegna.

Non ci resta quindi che augurarvi buon divertimento ed una felice scelta!

COMUNICAZIONE

COMUNICAZIONE 1: Freeterm GS. Si tratta di un programma di comunicazione, completo di documentazione su disco. Supporta i protocolli Binary II e XModem, e può essere utilizzato con un'ampia gamma di velocità di trasmissione e di configurazione. Funziona su Apple IIGS con almeno 512K di memoria.

COMUNICAZIONE 2: Questo disco contiene una raccolta di programmi ed utility per la trasmissione dati via modem, fra cui Kermit 3.78 e GSVT. Kermit permette fra l'altro l'utilizzo di macroistruzioni, mentre GSVT è dotato di menu pull-down ed emulazione del protocollo VT-100. Entrambi completi di documentazione. Da ricordare inoltre Archive, Propacker e File Chopper, per predisporre file, programmi ed interi dischetti alla trasmissione via modem.

DESK ACCESSORY

DA 1: Una raccolta di Classic Desk accessory, fra cui Calendar.DA, un calendario sotto DA; Notepad.DA, un mini word processor; Rat.Calc.DA, una calcolatrice con notazione polacca inversa; e molti altri.

DA 2: IL CDA più interessante di questo disco è SimpleTerm 2.0, un completo programma di trasmissione dati sotto forma di accessorio di scrivania. Inoltre HDB Convert, per convertire numeri binari, Esadecimali e Decimali; e molti altri.

DA 3: Sono disponibili su questo disco 7 NDA. Fra questi Clock, per visualizzare data ed ora; Memory.NDA, che mostrar la configurazione della memoria e lo spazio libero rimasto; eccetera.

DA 4: Su questo disco è presente una delle migliori e più diversificate collezioni di Desk Accessory per Apple IIGS. Da ricordare Calendar.NDA, che mostra il calendario e permette di fissare appuntamenti; BGMusic.NDA, per suonare qualunque file di musica o suoni digitalizzati; TypeWriter.CDA, per trasformare il GS in una macchina da scrivere, con accesso immediato alla stampante; e molti altri.

DA 5: In questo disco sono presenti ben 4 CDA e 15 NDA. Da ricordare soprattutto Control.Panel.NDA, per manipolare con scelte da mouse i settaggi e le caratteristiche del Sistema.

FONTS

FONTS 1: In questo disco per il IIGS sono raccolti oltre 50 font adatti agli usi più svariati, fra cui Amslam, Chicago by night, Centura, Basel, Black Shadow, Blockbuster, Candy, Equations, Cupertino, Coventry, eccetera. Possono essere utilizzati con tutti programmi che prevedono l'installazione e l'uso di font standard di caratteri, come AppleWorks GS, PaintWorks Gold, ecc. Ciò vale anche per i font contenuti nei dischi successivi.

FONTS 2: Sono contenuti oltre 20 differenti font con un totale di 66 diverse dimensioni. Uno dei migliori è senz'altro il Geneva. Da ricordare anche Avant Garde, Helevetica, Courier.

FONTS 3: Molti altri font fra cui Santiago e Script, che simulano la scrittura in corsivo; Venice e Ravenna, molto creativi; Symbol, che contiene un alfabeto greco; Script Math, per scrivere simboli matematici.

FONTS 4: Oltre venti font fra cui ricordiamo Zapf Chancery, Michelangelo con simboli e disegni, Apple II, Wartburg, Chauvcer, Phantom e altri.

FONTS 5: Molti dei font inclusi in questo disco sono ideali per applicazioni di word processing. Boston II, New Century, Helvetica Narrow sono alcuni nomi. Da ricordare poi Greek ed Hebrew per chi deve scrivere in questi linguaggi, oltre ad un font musicale.

FONTS 6: Molti font fra cui Electronic per creare circuiti, Arabic, Borders, Cambridge, Houston, eccetera.

FONTS 7: In questo disco sono contenuti font molto artistici, adatti per l'utilizzo con disegni e decorazioni. Inoltre Old English, LED, e Moscow per scrivere in Russo.

FONTS 8: 32 font fra cui Paint (con disegni), Tabloid, Tech, Vegas, Sierra, Silicon Valley, Tokyo e molti altri.

GIOCHI

GIOCHI 1: Questo disco contiene: BlackJack, il famoso gioco di carte, con pull:down menu e ottima grafica; Othello, il noto gioco di strategia; una versione demo di Shangai, uno dei più bei giochi per Apple IIGS.

GIOCHI 2: Quattro giochi in questo disco: Bounce It!, Submarine, Simon Sez, Four in a row. Il primo, in particolare, è uno dei migliori giochi di PDS, ispirato all'intramontabile Brick Out, con ottima grafica ed uso del colore.

GIOCHI 3: In questo disco: F1 Race, una corsa automobilistica a colori con suoni digitalizzati, completo di documentazione; MasterMind, che riproduce il popolare gioco da tavolo; Wargame, una simulazione bellica medioevale.

GIOCHI 4: Questo disco contiene Dazzler GS, una versione in SHR di Yahtzee, Solitaire e TPIgame, un gioco di abilità con grafica a colori.

GIOCHI 5: In questo disco: VideoPoker e Backgammon, due giochi di carte; Music Game e Maze Creator.

GIOCHI 6: Alzan La Cite Interdite è un'avventura grafica francese molto appassionante e ben realizzata. Purtroppo richiede una buona conoscenza del francese.

GIOCHI 7: Mine of Moira: un'altra avventura, stavolta in inglese.

GIOCHI 8: Il disco contiene: Yellow Submarine, un gioco di simulazione sottomarina; Pyramid, un solitario di carte; Concentrate e Life.

GIOCHI 9: 6 percorsi per il popolare gioco Mean 18, corrispondenti ad altrettanti club golfistici: Autumn, Beach, Beach2, Beach3, Bugaboo, Burfoot.

GIOCHI 10: Altri 6 golf courses per Mean 18: Dodadunes, Green, Isolation, Jax, Jimclay, Rockwood.

GIOCHI 11: Ancora 6 percorsi per Mean 18: Kayak, Makaha, Monarch, Mtpleas, Oceanhill, Ottawa.

GIOCHI 12: 6 spelndidi percorsi per Mean 18: Sunava Beach, Restless Cove, Summerdale, Swope, Victory Hills, Wilderness.

GRAFICA

I seguenti dischi contengono numerosi disegni ed immagini per Apple IIGS. In ogni disco è contenuto SHR Convert, per visualizzare i disegni o per effettuare conversioni di formato dei file. Per stampare o modificare i disegni è necessario utilizzare Cheap Paint o programmi commerciali come Deluxe Paint II o PaintWorks Gold.

GRAFICA 1: Numerosi disegni ed immagini, fra cui Sunset, Money, Casio, World, ecc.

GRAFICA 2: I disegni di questo disco sono prevalentemente in tema spaziale ed astronautico. Da ricordare Astronaut, Blue Angels, Jupiter, Saturn, ecc.

GRAFICA 3: Disegni ed mmagini di vario genere: Alien, Einstein, Geometries, Knight, Moonlight, Reagan, ecc.
GRAFICA 4: Fra le immagini di questo disco: Apple II, Birthday, Cottage, Island Sunset, Eye, Karate Kid, Phoenix.
GRAFICA 5: Ancora grafici e immagini: Cheetah, Dragon, Manet, Robot, Spheres, Tiger, e molti altri.
GRAFICA 6: Su questo disco: Asia, Bengal, Champagne, Circuit, Dragon, Christmas, Copter, Big Cat, eccetera.
GRAFICA 7: Molte suggestive immagini su questo disco: Garfield, il popolare gatto; Girl, una bellezza bruna; Lennon, il celeberrimo ex Beatles; e moltie altre.
GRAFICA 8: Questo disco contiene una raccolta di icone che possono essere utilizzate a piacimento; inoltre alcuni immagini in stile cartoon.
GRAFICA 9: Alcune delle immagini su questo disco: Amiga, Bugs Bunny, Challenger, Clown, oltre ad alcune mappe del Nord America e del mondo.
GRAFICA 10: Le immagini su questo disco sono Bulldog, Castle, Computer, Gorilla, ecc; inoltre una locomotiva, la tavola periodica degli elementi, e Garfield l'onnipresente gatto.
GRAFICA 11: Su questo disco: Monna Lisa, Pluto, Train, Thumper, Mickey Mouse, School Girl, e parecchie altre immagini.
GRAFICA 12: Baker, Banner, Butterfly, Cat, CaveMan, Coast Line, Star Trek, Stoneage, Tiger sono alcuni dei disegni contenuti in questo disco.
GRAFICA 13: Il disco contiene 13 foto digitalizzate di personaggi famosi, come Gorbaciov, Ron e Nancy Reagan, Lady Diana d'Inghilterrra e il proncipe Carlo, Margaret Thatcher, eccetera.
GRAFICA 14: Su questo disco: Compact disc player, Dragon, F15, Mercedes, ed altro.
GRAFICA 15: Su questo disco: Baby, Billcat, Cougar, Phil, Sailboat Cup, Vanna, e parecchie altre immagini.
GRAFICA 16: L'immagine più vistosa di questo disco è quella di un Apple IIGS con ImageWriter; inoltre Fractal, Frogger, Gheisha, Planets, ed altro.
GRAFICA 17: Su questo disco: Flowers, Frame, Moose, Sword, Wall e molto altro.
GRAFICA 18: Su questo disco ben 29 immagini: automobili a colori e in bianco e nero, scene di Star Trek, aerei da combattimento, cartoons ed altro.
GRAFICA 19: Banana, Toyota Celica, Skeleton, Seascape, Woody Woodpicker sono alcune delle immagini di questo disco.
GRAFICA 20: Altri disegni ed immagini, fra cui un jet in decollo, un'esplosione nucleare, una mappa a colori degli USA, l'immancabile Statua della Libertà, e molto altro.
GRAFICA 21: In questo disco ci sono 36 immagini a colori ed in bianco e nero di tutti i tipi, fra cui scene di fantascienza digitalizzate tratte da 2001Odissea nello spazio ed altri film del genere.
GRAFICA 22: Ancora immagini: Flowers, Home, Grizzly, Tiger e automobili di vario tipo.
GRAFICA 23: Solo sette immagini su questo disco, ma di eccezionale valore qualitativo: fra l'altro Liz Taylor e Samantha Fox.
GRAFICA 24: Due eccezionali animazioni in SHR su questo disco; è compresa inoltre l'applicazione Animation View, per visualizzare qualunque animazione creata con PaintWorks Gold.
GRAFICA 25: Ancora sei animazioni: Angel, Dragon, Escher, Fly, Juggler, Saturn.
GRAFICA 26: Questo disco è prevalentemente dedicato alle elezioni presidenziali americane, con le foto digitalizzate di personagi come Dukakis, Lincoln, Kennedy, Reagan, Quayle, ecc.
GRAFICA 27: Numerosi oggetti e simboli americani: la bandiera stelle e striscie, francobolli, dollari, ecc.
GRAFICA 28: Alligator, Car, Eiffel, House, Swan, Jaws, sono alcune delle immagini che riempiono il disco;
GRAFICA 29: Vari soggetti: Da Vinci, Eagle, Enterprise, Iguana, Nastassia Kinsky e altro.
GRAFICA 30: Questo disco è completamente dedicato a draghi e ad altre creature mitiche, con 20 immagini digitalizzate di alta qualità.
GRAFICA 31: Originalissime le immagini di questo disco: si tratta di un calendario raffigurante Topolino in varie pose e situazioni.
GRAFICA 32: Disegni a colori: Atlantis, Eagle, Friut, Geremy, Lady, Plane, Show e altro.
GRAFICA 33: Su questo disco: Dragon, Phantom, Robocop, Santa Claus, Swim, Spheres e altro.
GRAFICA 34: Parecchie delle figure di questo disco appartengono al genere militare: aerei ed equipaggiamenti molto realistici e ben realizzati, ed altro.
GRAFICA 35: Oltre 20 immagini digitalizzate con svariati soggetti.
GRAFICA 36: Qui siamo decisamente nel genere erotico: fanciulle provocanti sono il soggetto principale.
GRAFICA 37: Disco per gli appassionati di Marylin Monroe; contiene infatti solo immagini della conturbante attrice.
GRAFICA 38: Eccezionale! Contiene ben 170 disegni e simboli da utilizzare con The Print Shop GS.
GRAFICA 39: Sempre per The Print Shop GS, in questo disco potete trovare ben 30 font e 20 bordini a colori.
GRAFICA UTILITA' 1: In questo disco sono compresi numerosi programmi di utilità di tipo grafico per compiere conversioni di file, visualizzare immagini, ecc., fra cui SHR Convert, ShowScreen, SReset, STGS.
GRAFICA UTILITA' 2: Questo disco contiene animazioni e slide show compreso il relativo software di gestione, oltre ad alcuni dimostrativi.
GRAFICA UTILITA' 3: È presente su questo disco una versione dimostrativa del programma 816 Paint, comprendente anche 13 immagini e disegni realizzati con il programma.
GRAFICA UTILITA' 4: Cheap Paint è un completo editor grafico dotato di strumenti per il disegno a colori, con supporto completo per qualsiasi tipo di font, fondini editabili e due fogli da disegno attivi in contemporanea. Può essere tranquillamente utilizzato per molte operazioni a livello grafico al posto di programmi commerciali come Deluxe Paint II o PaintWorks Gold.
GRAFICA UTILITA' 5: Questo disco comprende programmi dimostrativi di grafica e numerose utility. In particolare con Fractal è possibile disegnare bellissimi frattali a colori sul monitor del IIGS. Superlather permette di disegnare e operare su oggetti tridimensionali.
GRAFICA UTILITA' 6: ViewPic è una routine in Basic che può essere inclusa in qualsiasi programma per la visualizzazione di file grafici. PS Convert serve a convertire grafici di Print Shop dalla versione Apple II a quella IIGS. C1 Saver salva su disco quello che trova nel buffer SHR. Inoltre altri programmi, immagini e figure varie.

MUSICA

MUSICA 1: Questo disco contiene numerosissime musiche e canzoni pronte per essere suonate con il programma Music Construction Set. Sono incluse anche numerose musiche natalizie.
MUSICA 2: Moltissimi brani musicali classici o leggeri da eseguire con il programma Music Studio.
MUSICA 3: Ancora canzoni e musiche da suonare con Music Studio. Qualche nome: Beethoven 5th, Flashdance, Guadalajara, Moonlight Sonata e molti altri brani di musica classica.
MUSICA 4: Tantissimi brani (più di 50) da utilizzare col programma Music Studio. Musica classica e leggera.
MUSICA 5: Versione dimostrativa del programma Music Studio. Perfettamente funzionante, ma permette di ascoltare solo le sette canzoni presenti sul disco.
MUSICA 6: Ancora musica classica e leggera da ascoltare con Music Studio.
MUSICA 7: In questo disco 58 brani realizzati con Music Studio. Da segnalare fra l'altro alcune canzoni natalizie.
MUSICA 8: Questo disco contiene 14 selezioni audiovisive di musica moderna, in grado di funzionare in modo autonomo. Si tratta in pratica di video clip per computer! Fra i protagonisti: Police, Madonna, Genesis, Eurythmics. Le musiche possono essere editate, modificate e stampate con Music Studio.
MUSICA 9: 43 brani musicali per Music Studio, che possono essere suonati, editati, modificati e stampati con questo programma.
MUSICA 10: Incredibile collezione di musiche e canzoni per il programma Music Construction Set, contenente più di cento brani di tutti i tipi.
MUSICA 11: Ancora un disco con video:clip. Fra i protagonsti: Madonna con 'Like a Virgin', Elton John, ZZ Top, Scorpions, ecc.

BUSINESS

BUSINESS 1: In questo disco sono compresi quattro programmi molto utili: Address Manager, per la gestione completa dell'indirizzario; Cliplib, che consente di creare dischi di clip art a partire da normali immagini in SHR; Cassette, per stampare le etichette delle audio casette con i titoli; Recheck, per il controllo dei file.

SUONI

SUONI 1: Con Start Sounds e Sys Beep è possibile cambiare i suoni normalmente emessi dal GS, sostituendoli con suoni o musica digitalizzati o addirittura voce. I suoni possono essere digitalizzati con le schede SuperSonic Digitizer, Future Sound o addirittura trasferiti da Macintosh. Sono compresi sul disco alcuni suoni già pronti ed un utility per ascoltarli prima di installarli.
SUONI 2: Tredici brani e suoni digitalizzati per l'impiego con Start Sounds e Sys Beep, presenti sul disco precedente.

SUONI 3: Ancora suoni per Start Sounds e Sys Beep.
SUONI 4: Sono compresi su questo disco alcuni brani digitalizzati, con un'utility per ascoltarli e settare la corretta velocità di esecuzione.
SUONI 5: Altri brani sonori digitalizzati, con un'utility per ascoltarli e settare la corretta velocità di esecuzione. Possono anche essere utilizzati con Start Sounds e Sys Beep.
SUONI 6: Ancora suoni e frasi digitalizzati. Da segnalare qualche voce decisamente sexy. Possono essere utilizzati con Start Sounds e Sys Beep e installati al posto dei normali suoni di 'Sistema' del IIGS.
SUONI 7: Ancora suoni e brani digitalizzati.
SUONI 8: Suoni e canzoni digitalizzati per svariati impieghi.

UTILITY

UTILITY 1: Questo disco contiene alcune fra le migliori utility in assoluto fra quelle disponibili per Apple IIGS.
Diversi:Cache velocizza notevolmente le operazioni di accesso al disco;
Diversi:Copy è un velocissimo programma per la duplicazione di dischetti, sia da 3"1/2 che 5"1/4;
Diversi:Hack permette di entrare nel System Monitor per esaminare o editare locazioni di memoria; Diversi:Key consente di creare macroistruzioni da utilizzare con qualunque tipo di programma per il GS (sono comprese oltre 100 macro già pronte).
UTILITY 2: In questo disco è contenuto il programma Extended Command Processor 16, che rimpiazza la normale interfaccia grafica del ProDOS 16, ricreando la vecchia Command Line Interface nota a tutti i vecchi utenti Apple II.
UTILITY 3: Sound Studio permette di editare e modificare la forma d'onda di qualsiasi suono digitalizzato; Cham System converte file fra i sistemi operativi Pascal, DOS 3.3, ProDOS, SOS e CP/M; StartPic permette di visualizzare un'immagine grafica all'avvio del computer; inoltre immagini e 30 disegni da utilizzare con Print Shop GS.
UTILITY 4: FunKeys permette di creare tasti funzione come quelli della tastiera di Mac e PC IBM; DigiCopy copia qualsiasi disco Apple rapidamente e facilmente, compresi quelli in CP/M e Pascal; PrintBuf permette di stabilire la memoria del buffer di stampa; Squirt16 serve a selezionare e lanciare un programma in alternativa al Finder; inoltre altre utility e file di documentazione.
UTILITY 5: Questo disco contiene Iconed, che serve a modificare qualsiasi icona della Desktop del GS; GS Memtest, per verificare la memoria di qualunque espansione; Lifeguard, per recuperare file cancellati o rovinati; UtilityWorks, per manipolare directory, schermate, file, icone di AppleWorks; inoltre parecchie altre utility.
UTILITY 6: Diversi Scope, utilizzando la scheda SuperSonic Digitizer, trasforma il IIGS in un oscilloscopio; PicSound visualizza allo startup un'immagine SHR e suona un brano; Showoff serve per creare slide show; inoltre sono presenti parecchie altre utility.

PDS News

Fra i numerosissimi programmi di sicuro interesse contenuti nella biblioteca PDS Apple IIGS, segnaliamo: Iconed, un programma per la modifica delle icone del Finder; Utility Works GS 0.4, un programma integrato molto versatile e potente; Font Doctor, un software che consente di ritoccare i Font.

ICONED 1.3 (Paul Elseth)

ICONED: Ecco come appare il "Desktop" dell'Editor quando si ha in memoria un file di icone. Nella finestra di editing stiamo modificando la cartella sistema.

Tra i programmi di PDS in catalogo spicca questo Iconed, che, pur essendo un programma shareware, ha davvero tutte le carte in regola per piazzarsi ai primi posti nella classifica dei programmi di utilità per Apple IIGS, in quanto la cura investita nella sua realizzazione è stata davvero notevole.

Iconed si presenta con la classica interfaccia utente del GS.

Infatti, quando dal menù "File" si sceglie la voce "Open" e si carica un file di icone (i file contenuti nella cartella "Icons" nella directory principale dei dischi), queste vengono mostrate in una finestra esattamente come quando, dal Finder, si apre un dischetto per vederne il contenuto.

In questo modo risulta operativamente molto semplice caricare in memoria ed editare diversi file di icone contemporaneamente, potendo così effettuare le consuete operazioni di 'taglia e incolla' tra un file e l'altro ed esportare i disegni delle icone in programmi di disegno come, ad esempio, il modulo grafico di AppleWorks GS.

L'unica restrizione è che si può copiare una sola icona per volta. Utilissime invece le opzioni "Undo" e "Revert", che permettono rispettivamente di eliminare l'ultima modifica effettuata e di ripristinare l'icona annullando tutte le modifiche eseguite dall'ultima registrazione su disco. Una volta caricati i file di icone desiderati, è sufficiente selezionare la cartella dell'icona da modificare e fare un doppio-click su quest'ultima.

Apparirà così una nuova finestra contenente l'immagine ingrandita dell'icona, la sua immagine originale, nonchè otto icone rappresentanti le varie situazioni che si verificano nel Finder (icona non selezionata, icona selezionata, icona annerita ed infine icona disabilitata) sia su fondo bianco (l'interno della finestra) che su fondo blu (il Desktop del Finder).

Tutte le modifiche verranno evidenziate sull'icona in dimensioni reali, in modo da avere direttamente l'idea di ciò che si otterrà come risultato finale. Se, comunque, non si vuole modificare un'icona ma se ne vogliono aggiungere di nuove c'è l'opzione "Add New Icon" che aggiunge nella finestra del file in uso l'icona standard di 'documento' (il foglio con l'orecchietta in alto a destra), inserendola nella finestra di editing qualora questa fosse attiva.

Altre opzioni molto importanti per l'editing prevedono la "Colored Mask", ovvero la maschera colorata, e quella che è senza dubbio l'opzione più importante del programma: "Edit Attributes".

Con essa, infatti, è possibile inserire, per ogni icona, il tipo e il sottotipo dei file a cui si riferisce, il nome del file se si deve riferire ad un programma in particolare (mentre l'asterisco indica che qualunque file del tipo specificato verrà rappresentato con l'icona corrente), ed infine l'applicazione che il Finder deve lanciare quando si fa un doppio-click sull'icona. Completano il menù "Special" le funzioni di "Cleanup", che mette in ordine il contenuto della finestra relativa al file di icone attualmente in uso, e la classica "Select All" che le seleziona tutte.

Sempre a riguardo del file di icone attualmente in uso, il menù "View" permette di vedere (ed editare) le icone grandi o piccole e di visualizzare nelle relative finestre il nome delle icone o il nome dell'applicazione relativa.

Detto questo, e considerando che si tratta di un programma di pubblico dominio, val la pena di incoraggiarne l'utilizzo qualora ci si voglia dedicare alla personalizzazione della propria scrivania: vi assicuriamo che Iconed, grazie al suo ottimo livello qualitativo, saprà soddisfarvi pienamente.

Si trova nel dischetto Utility 5.

Utility Works GS 0.4 (George R.Wilde)

Una grossa fetta di programmi che vengono sviluppati rientra nella categoria delle cosiddette 'utility', ovvero software di utilità che permette di rimediare a eventuali situazioni difficili come ad esempio l'accidentale cancellazione di un file su disco, la copia veloce, la stam-

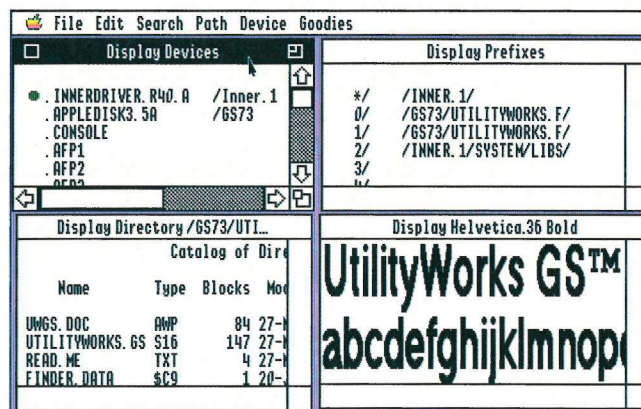
UTILITY WORKS GS: Alcune delle varie funzioni aprono una propria finestra così da poter controllare ad esempio il contenuto di un disco, un set di caratteri, ecc.

pa di documenti di formato particolare, e così via.

Per il GS ve ne sono parecchi in circolazione, tutti di ottima fattura, ma spesso ci si sente frustrati a causa del fatto che in genere questi programmi sono piuttosto specifici, ovvero svolgono una particolare funzione, e pertanto occorre lanciarsi in una affannosa ricerca nei meandri dei portadischi per trovare quello che serve a risolvere il particolare problema.

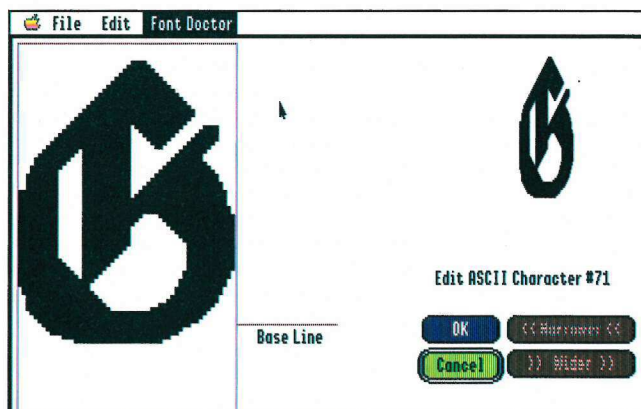
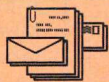
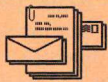
Ecco nascere quindi la necessità di prodotti 'integrati', sulla falsa riga del mitico AppleWorks, che permettano di svolgere varie operazioni anche molto diverse tra loro utilizzando un programma base che, una volta installato su hard disk o comunque tenuto sempre a portata di mano, permetta di uscire in poco tempo dalle situazioni più difficili.

Primi di questa serie di prodotti sono stati i mitici Copy II+ e ProSel, orientati prevalentemente alla gestione dei dischi. Con l'avvento del GS, però, i problemi con i dischi non sono più gli unici a presentarsi durante il normale utilizzo del computer. Spesso, infatti, si vorrebbe vedere quel certo disegno inserito nella raccolta di PDS, oppure sapere esattamente quali font sono in memoria, o ancora leggere il file di documentazione del tal programma, e così via. A questo problema risponde UtilityWorks GS, un piccolo ma potente programma integrato che permette in maniera molto agevole di eseguire svariate operazioni, alcune delle quali verranno potenziate nelle versioni successive. Utility Works GS permette ad esempio di aprire diversi tipi di file, mostrarli a video e stamparli: sono supportati i file di testo (ASCII), immagini in SHR ($C0, $C1 e $C2-Apple Preferred) e file wordprocessor di AppleWorks (non AppleWorks GS). Ogni file viene inserito in una finestra, provvista di 'scroll bar' qualora il documento ecceda le dimensioni visibili, in modo da poer essere agevolmente selezionato e stampato. È inoltre possibile vedere i font in memoria e stampare il set di caratteri completo (compresi i caratteri alternativi, cioè quelli ottenibili con i tasti <Option> e <Option-Shift>).

Le altre opzioni sono volte all'utilizzo dei dischi e permettono di selezionare il dispositivo da controllare, settare gli eventuali prefissi del GS/OS e così via. Molto apprezzata la possibilità di stampare il catalogo di un disco o di una sua directory, utilizzando la stampa sia in modo grafico (per le stampanti ImageWriter e LaserWriter), sia in modo testo, supportando così eventuali altre stampanti.

Si trova nel dischetto Utility 5.

Font Doctor (Mark T.Collins)

I font grafici sono una delle caratteristiche più apprezzate del Macintosh e del GS, in quanto permettono di personalizzare lo stile delle proprie lettere, comunicazioni, volantini e via dicendo. Accade comunque che spesso non si riesca a trovare un font adeguato alle nostre esigenze, o comunque che il font a disposizione richieda piccoli interventi (ad esempio per aggiungere le grazie o cose simili). La risposta di tipo commerciale viene, cosa ormai risaputa, dal GS Font Editor dei Beagle Bros, ma senza spendere troppo ed accontentandosi di un programma meno curato esteticamente ma comunque valido quando si rendano necessari piccoli ritocchi, questo Font Doctor può essere la soluzione. Esso è costituito da due soli menù oltre ai classici "Edit" e "Mela"; le opzioni principali del menù "File" permettono il caricamento in memoria di un font e la sua successiva registrazione su disco, oltre alle opzioni di chiusura delle eventuali finestre che vengono aperte quando si seleziona la voce "View Font" dal menù "Font Doctor". È possibile chiudere solo la finestra in primo piano oppure tutte le finestre attive. Dal menù "Font Doctor" è inoltre possibile cambiare o mostrare a video le caratteristiche del font (dimensioni, kerning, baseline, eccetera), cosiccome con l'opzione "Edit Character", una volta inserito il relativo codice ASCII, accedere all'editor che, sebbene un po' spartano, permette facilmente di effettuare le dovute modifiche.

Si trova nel dischetto Utility 2.

FONT DOCTOR: La finestra dell'Editor mostra il carattere a dimensioni reali oltre a quello con i "Fat Pixels" (visione ingrandita), più adatto ad essere modificato.

COLLOQUIO COI LETTORI

Una delle funzioni che riteniamo più importanti all'interno della nostra rivista, riguarda lo scambio di opinioni con i lettori, vi invitiamo quindi a scriverci. Le lettere possono riguardare argomenti tecnici, commerciali o di costume: salvo casi particolari, non saranno fornite risposte di carattere privato, e quindi verrà garantita solo la trattazione delle tematiche più interessanti o di carattere generale.

Alla rubrica "Colloquio con i lettori" potrete anche indirizzare annunci di compravendita di materiale hardware e software, purché a carattere privato e non speculativo.

Stampe a colori con ImageWriter LQ

È possibile ottenere splendide stampe a colori senza dover necessariamente utilizzare una stampante a getto d'inchiostro tipo HP Paintjet, né altre costose periferiche a colori; basta disporre di una normalissima IMAGEWRITER LQ, peraltro partendo da file in risoluzione video, a 75 DPI!!!

Dato che la cosa ha stupito parecchia gente dalle mie parti, ho pensato che - magari - non ci aveva ancora pensato nessuno; e così Vi ho scritto perchè divulghiate ai fedeli lettori della Vostra rivista quello che, a tutti gli effetti, può essere considerato un vero 'driver di stampa a colori' per la tanto criticata stampante ad aghi della Apple, da sempre considerata un prodotto fallimentare.

La procedura non è delle più semplici e prevede l'uso di due programmi: PhotoShop e Canvas 2.0, oppure due pacchetti dotati delle stesse funzioni di base. Si parte dall'immagine desiderata, a risoluzione video, e la si 'legge' con PhotoShop; dopo aver schiarito un po' i neri con l'opzione "LEVELS", si passa alla separazione CMYK; poi si utilizza il comando "SPLIT CHANNELS" e, per ognuno dei quattro file, si genera una immagine "Halftone" con fattore di moltiplicazione 3x.

I quattro documenti così ottenuti e registrati in formato PICT devono a questo punto essere aperti da Canvas; utilizzando l'opzione "Object Info" si informa il programma che questi quattro 'Paint Object' sono in realtà a 216 DPI, assegnando inoltre ad ognuno il rispettivo colore video; infine, con il meccanismo del 'copia & incolla', si radunano le quattro schermate su un unico foglio, assegnando a tutte l'opzione di visualizzazione "OR".

IMPORTANTE: la sequenza deve essere, dal basso in alto, NERO-AZZURRO-GIALLO-MAGENTA, altrimenti il risultato non sarà fedele alla rappresentazione video.

A questo punto non resta che registrare il file così realizzato e passare alla stampa con il solito <Mela-P>.

Una nota molto importante: è meglio lavorare utilizzando una cache memory alta, da un minimo di 256K per immagini piccole fino a 1024K-1536K per interi fogli A4; mantenendo la cache RAM a valori bassi, infatti, si costringe purtroppo il Mac a lavorare molto su disco, portando così il tempo di stampa (che si aggira mediamente intorno alla ventina di minuti) a valori inaccettabili (oltre un'ora).

Probabilmente, mi direte che ho scoperto l'acqua calda, e che questa cosa la sapevate già da parecchio tempo; però penso che sarebbe interessante se la sapessero anche tutti i normali utenti Mac.

Tra l'altro, la cosa funziona egregiamente anche su una ImageWriter II: è sufficiente utilizzare un fattore di moltiplicazione 2x invece che 3x. Se poi la cosa vi può interessare, ho anche realizzato un macrocomando che è in grado di realizzare l'intero procedimento con due sole battute da tastiera; a richiesta potrei fornirvi anche il file, affinché lo possiate inserire nella vostra libreria di freeware.

Alessio Ferraro - Quiliano (SV)

Ringraziamo per la Sua gentile lettera, che abbiamo trovato estremamente interessante, e speriamo cha anche i lettori condividano questo nostro giudizio.

Per motivi di spazio, non possiamo pubblicare nell'ambito di questa rubrica le due bellissime stampe a colori che ci ha inviato, ma garantiamo che sono davvero interessanti e di ottimo livello qualitativo.

A che servono i terminatori?

Sono un 'Apple dipendente' sin dagli esordi della gloriosa Mela e da anni sono approdato al mondo Macintosh (senza però liberarmi del vecchio IIe). Nonostante mi sia rivolto a diversi rivenditori autorizzati per dei chiarimenti in merito a quanto segue, si può dire che nessuno è stato in grado di darmi una spiegazione esauriente circa alcuni miei dubbi.

Mi è stato consigliato da più parti di utilizzare sulle periferiche che posseggo, che vanno dalla sampante allo scanner, un "SCSI cable terminator". Visto che tutto funziona, che vantaggi ne avrei?

Ho una stampante LaserWriter II NTX e per velocizzarla non sono riuscito a capire se è più conveniente ampliare la memoria di alcuni Mega o se collegarle un hard disk. Se non è di troppo disturbo, gradirei capire la funzione specifica dell'hard disk collegato alla stampante.

Per il mio lavoro ho realizzato diverse applicazioni con un programma che purtroppo non ha avuto grande fortuna (ho detto purtroppo perché resto dell'idea che a tutt'oggi per alcune sue caratteristiche resti insuperabile). Sto parlando di TRAPEZE. Gradirei sapere se in Italia il programma è ancora disponibile in una versione più recente e chi ne è il rivenditore.

Ringraziando anticipatamente, vi porgo distinti saluti e i miei complimenti per la rivista.

Franceschi Walter - Donnas (AO)

I terminatori, installati sulla prima e sull'ultima periferica di un 'catena' SCSI, hanno la funzione di rendere più stabile il segnale che viene scambiato, oltre ad evitare la presenza di disturbi e spurie.

Normalmente, molte periferiche SCSI (hard disk, unità a cartucce rimovibili, scanner, ecc.) dispongono di terminatori interni; alcune, però, fanno eccezione e richiedono eventualmente il montaggio di un terminatore esterno, che va inserito proprio sulla presa SCSI della periferica stessa. Di quest'ultima categoria fanno parte tutte le periferiche Apple. Controlli quindi innanzitutto se i suoi dispositivi sono terminati internamente, e predisponga i collegamenti in modo da posizionare le unità con terminatore al primo e all'ultimo posto, tenendo anche conto del fatto che l'eventuale hard disk interno del Mac (il primo della 'catena') è già terminato.

L'utilizzo dei terminatori esterni è comunque da considerarsi come un provvedimento di tipo 'cautelativo', poiché normalmente le varie periferiche funzionano senza problemi anche senza di essi, a meno che non si abbia a che fare con cavi molto lunghi.

Se desidera incrementare la velocità operativa delle Sua LaserWriter NTX, sarà senz'altro vantaggioso aumentarne la memoria RAM; in tal modo la trasmissione e l'elaborazione di dai provenienti dal Macintosh risulterà nettamente velocizzata. Il fatto di collegare un hard disk, può avere invece benefici solo indiretti: tale hard disk sarà infatti destinato solamente a contenere i font dedicati alla LaserWriter stessa; se si troverà quindi ad utilizzare dei font che non sono compresi fra i 35 di cui la LaserWriter originariamente dispone, questi verranno prelevati dall'hard disk anziché dover essere 'scaricati' dal Sistema del Macintosh, con una conseguente maggiore efficienza operativa.

Il programma Trapeze, poco conosciuto in Italia perché probabilmente mal pubblicizzato e gestito, era originariamente reperibile (anche in versione italiana) nel listino della Elcom di Gorizia. Non ci sembra che sia ancora disponibile, perciò per avere notizie aggiornate su questo prodotto l'unica soluzione è quella di contattare direttamente la software house americana DeltaPoint, 200 Heritage Harbor, Suite G, Monterey, CA 93940; tel. (408) 648-4000.

PICCOLI ANNUNCI

•**Acquisterei** PC 1600 completo di stampante CE 1600P e di floppy disk drive CE 1600F con manuali ed eventuali altri accessori.
Telefonare o scrivere a:
MORTOLA LELIO
Via Matteotti, 55 - 20068 Peschiera Borromeo (MI)
Tel. 02/5471297.

•**Vendo** Mac Plus con espansione di memoria a 2.5 Mbyte, un drive esterno da 800K e un hard disk RODIME 45 Mbyte praticamente nuovo con sacca originale e stampante ImageWriter.
Per informazioni rivolgersi a:
BRUNO GRAZIOTTI
Cannaregio, 61 - 30100 Venezia
Tel. 041/715266 ore pasti.

• **Vendo,** singolarmente o in blocco, N. 2 schede video Apple a 8 bit e N. 2 schede RasterOps 264 a 24 bit, prezzo da convenirsi.
Chiedere di CARLO
Telefono 010/887886 ore pasti.

• **Vendo** Scanner ThunderScan come nuovo per Apple IIGS, IIe, IIc, a L. 270.000. Scambio esperienze e software per MacPlus.
CARLO MUNARI
Via Lelia, 55 - 36076 Recoaro Terme
Tel. 0445/75067.

• **Hai un Macintosh?** Ti serve hardware e software?
Telefona allo 041/5160590.

• **Scambio** programmi per Apple IIe senza scopo di lucro. Rispondo a tutti, max serietà e disponibilità.
Scrivere a MANUEL TURTULA
Via Dal Fabbro, 4 - 37122 VERONA
Tel. 045/8007355.

•**Vendo** i seguenti programmi per Mac: a L. 40.000 Stepping Out II, MenuFonts 2, WetPaint, WorldClass Fonts, My DiskLabeler, The Fools Errand, HyperCard; a L. 50.000 HandOff, Falcon, Puzzle Gallery, Screen Gems, Toto by Mac 2.0; a L. 20.000 Silicon Dreams, Jewels of Darkness, Arkanoid, The Hobbit, Leader Board, Time and Magic, A Wiew to Kill, In Cerca di Fortuna, Mac Melopoli; e a L. 150.000 SuperPaint 2.0 oppure tutti in blocco a L. 400.000.
Vendo inoltre un Joystick Kraft ADB a L. 70.000, Copertina Kensigton a L. 20.000, CD-ROM The Right Stuffed a L. 200.000 e un hard drive 45Mb rimovibile (SyQuest) a L. 1.300.000.
Chiunque interessato può telefonarmi: STEFANI STEFANO
Tel. 059/360110 ore ufficio.

• **Per Macintosh scambio** programmi; sono continuamente aggiornato con novità estere. Scrivere o telefonare a:
ROBERTO GIACOBONE
Via P. Semeria, 62/8
18038 Sanremo (IM)
Tel. 0184/61133.

• **Esperta** impaginazione grafica computerizzata tramite Apple Macintosh offresi impaginazione di biglietti da visita, carta da lettera, biglietti di auguri, partecipazioni, modulistica, tesi di laurea, ecc.
Per informazioni chiedere di:
BRUNA FERRARI
Via G. Garibaldi, 8/4
16040 S. Salvatore di Cogorno (GE)
Tel. 0185/381058.

•**Vendo** Computer portatile a cristalli liquidi e batteria OLIVETTI M10; dotazione standard: borsa trasporto, manuale 4 programmi residenti in RAM il tutto alla modica cifra di L. 350.000 trattabili.
Scrivere a MAIELLO NICOLA
Casella Postale 412 - 35100 PD.

• **Scambio** software e manuali per tutta la serie Macintosh ed Apple II GS. Vendo SIMMS da 1Mb per realizzo. Vendo inoltre hard disk ed altro hardware. Max serietà. Rispondo a tutti.
PESAVENTO FABIO
Viale Cormor, 81
30020 BIBIONE (VE)
Tel. 430250-439181.

• **Vendo** ImageWriter LQ poco usata con inseritore fogli singoli a L. 1.700.000. Telefonare a Francesco 049/772290.

•**Vendo** causa inutilizzo pocket computer CASIO PB 1000 usato qualche ora, 8K RAM, schermo grafico LCD sensoriale, possibilità di collegare stampanti, disk drive, etc. L. 350.000 anziché L. 480.000 non trattabili.
Chiedere di GIULIO
Tel. 0429/879027 dopo le 20.30 esclusi perditempo.

• **Gradirei** contattare il maggior numero di amici Applisti IIGS, IIe, IIc e MACINTOSH per uno scambio di idee, informazioni e Software. Moltissime novità Americane in continuo arrivo. Possiedo molti cataloghi di ditte Americane che vendono Hardware e Software per corrispondenza. Inoltre Compro/Vendo Hardware di ogni genere (Schede Video, Simms, Hard Disk, Accessori, etc...), nuovo o/e usato di occasione.
ORICCHIO GENNARO
Via San Marco 240
84043 AGROPOLI (SA)
TEL. 0974/822511.

• **Per Macintosh**, vendo programmi di ogni genere, tutte le novità dagli USA. Telefonare a: CARLO
Tel. 081/7691192 (h. pasti).

Informazioni Commerciali

- Lo scanner **Epson GT-6000** è distribuito da **Hi-Tech** e costa L. 4.300.000.
- I monitor **Eizo 9070, 9400** e **6500** sono distribuiti da **Hi-Tech** e costano rispettivamente L.3.600.000, L.6.900.000 e L.3.950.000.
- **MacroMind Director 2.0** è distribuito da **Elcom**.
- La stampante **Phaser PX** è distribuita da **Tektronix**.
- Le schede video **MicroTV** e **DigiVideo** sono distribuite da **EdINFO** e costano rispettivamente L.780.000 e L.1.180.000.
- **CumTerra** è distribuito da **Cigraph**.
- I prodotti **iDS** sono distribuiti da **Hi-Tech**.
- **DiskLock** è distribuito da **PiSoft** a L.295.000 e da Hi-Tech a L.290.000.
- **SoftPC** per Macintosh portatile è distribuito da **Modo.**
- **PhotoMac** è distribuito da **Delta** e costa L.1.850.000.
- **Scuzzy Graph II** è distribuita da **R2 Progetti.**
- **UltraPaint** è distribuito da **HI-Tech** e costa L.295.000.
- **VideoPaint** è distribuito da **Thema** e costa L.1.350.000.
- **PowerDraw** 3.0 è distribuito da **PiSoft** e costa L.1.650.000.
- **AfterDark** è distribuito da **PiSoft** e costa L.77.800.
- **Retrospect 1.1** è distribuito da **Delta** e costa L.390.000.
- **Capture 2.0** è distribuito da **Elcom** e costa L.175.000.
- **SUM II** è distribuito da **Elcom** e costa L.198.000.
- **1st Aid Kit 2.5** è distribuito da **Hi-Tech** e costa L.290.000.
- **Jack Nicklaus Golf** per Apple IIGS è distribuito da **Hi-Tech** e costa L.99.000.
- **Gnarly Golf** per Apple IIGS è distribuito da **Hi-Tech** e costa L.59.000.
- **Zany Golf** per Apple IIGS è distribuito da **Hi-Tech** e costa L.79.000.
- **Xenocide** per Apple IIGS è distribuito da **Hi-Tech** e costa L.89.000.
- **The Three Stooges** per Apple IIGS è distribuito da **Hi-Tech** e costa L.89.000.

I prezzi si intendono IVA esclusa.

Produttori e Distributori:

Abvent/Abacus - Via Cassoli, 34 - 29100 Piacenza - Tel. 0523/591100 - Fax 0523/591216.
Apple Italia - Via Rivoltana, 8 - Segrate (MI) - Tel. 02/75741 - Fax 02/7534303.
Hi-Tech - Riv. T. da Camposampiero, 26 - 35122 Padova - Tel. 049/772387 - Fax 049/8750398.
Elcom - C.so Italia, 149 - 34170 Gorizia - Tel. 0481/520343.
EdINFO - Vico S.Matteo 2/34 - 16123 Genova - Tel. 010/296832 - Fax 010/280532.
Tektronix - Via Lampedusa, 13 - 20141 Milano - Tel. 02/84441.
Chess SA - 53 Avenue de la Grande Armée - 75116 Paris - FRANCE - Tel. 331/47884709 - Fax 331/47893615.
Cigraph - Via Brunacci, 9 bis - 30172 Mestre (VE) - Tel. 041/932388.
Intergraph Italia - Strada 7 - Palazzo R1 Milanofiori - 20089 Rozzano (MI) - Tel. 02/8243043.
ItalSoft - Via G. Bruno, 13/15 - 45100 Rovigo - Tel. 0425/27661662.
SoftLab - Via del Campo 32/B - 44100 Ferrara - Tel. 0532/740444 - Fax 0532/740400.
Software Point - Casella Postale 666 - 35100 Padova - Tel. 049/8070287.
PiSoft - Via del Chiesino 8 - 56025 Pontedera (PI) - Tel. 0587/213640.
Interstudio - Via Borgomelano, 27 - 51100 Pistoia - Tel. 0573/31307-8.
Bitware - Via N. Sauro, 20 - 31020 S.Vendemiano (TV) - Tel. 0438/40212324 - Fax 0438/40212425.
Tecnocentro - Via Mac Mahon, 50 - 20155 Milano - Tel. 02/33104141 - Fax 02/3493920.
Codi Calcolatori - Via N. Sauro, 38 - 51016 Montecatini Terme - Tel. 0572/74578.
CodiSoft - Viale Adua, 358 - 51100 Pistoia - Tel. 0573/401868.
Modo - Via Masaccio, 11 - 42100 Reggio Emilia - Tel.0522/512828/515199.
Delta - V.le Aguggiari, 77 - 21100 Varese - Tel. 0332/236336 - Fax 0332/239873.
Telav - Via L. da Vinci, 43 - 20090 Trezzano sul Naviglio - Tel. 02/4455741-2-3-4.
R2 Progetti - Via A.Vespucci, 27 - 10128 Torino - Tel. 011/501088/500158 - Fax 011/500158.

TELAY
INTERNATIONAL s.r.l.